因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

3
2001.2.15
定价：5.50元

零点爆炸新闻：

DC三月份全面停产

梦工厂美梦终于破灭

连年巨额赤字

世嘉帝国摇摇欲坠

你首为索尼制作软件

PS2大陆传说

DC世嘉嘉嘉

GBC TWEETY与魔法宝石

DC地球的朋友

PS2 GT赛车

PS2 F1赛车

PS合金弹头X

菜鸟作战室

永恒传说完整版PS

勇者斗恶龙7（二）PS

生化危机·代号维罗尼卡（小说）DC

徽章机器人GB

吉翁之系谱精解PS DC

特别企划 历史上11机种，2万多部游戏中推出

20世纪遗产：最佳游戏50

◆希望留给后代的游戏

游戏业界权威的权威推荐

◆你玩过和没玩过的游戏，永放光芒

远方出版社



编者的话:业界在变,《菜鸟通》力求完美

编辑手札

看20世纪热热闹闹的过去了。原子弹爆炸,计算机电视的普及、互联网的崛起和争议……都是人类留给二十世纪的遗产。正象第二期《菜鸟通》上菜鸟的感想:一到过年,你会想去年过得怎么样。那么二十世纪结束的时候,我们便不由自主地想到,做为游戏业,我们留给后代什么?可以展示的有十几个机种,20000多部游戏,都凝聚着游戏人的心血。进一步说,如果从中挑选100部、50部、10部,甚至只推荐一部游戏的话,你心目中是哪些游戏呢?本期《菜鸟通》刊出日本《电击》杂志推介的"留给后人"的50部最佳游戏。令人吃惊的是,这个由多方专家组成的评议小组评出的前十位游戏中,任天堂竟然占据一半。其余包括象ENIX、SQUARE、CAPCOM、NAMCO、TAITO等基本上反映了日本游戏业软件公司的实力。其中既有象"铁板阵"、"超级玛莉"这样的早期游戏,也有97年才推出的"最终幻想Ⅶ",当然还有老少皆宜,"只有一部,不可能有第二部"的"俄罗斯方块"。在前50位游戏中,SFC占11部,PS和街机欢席各占9部,也基本反映了游戏机的历史地位。是否可以这样说,SFC的游戏是最棒的,最成熟的,也是我们最值的留给后人的。更可以进一步推断,对游戏业贡献最大的、功勋最著的非任天堂公司莫属。

世嘉呢?在50部游戏中,MD、SS、DC主机各只占一部。世嘉制作的软件只上榜3部,是不是有点不公平。

截稿时听说DC已停止生产。愕然!世嘉真的老了。

《菜鸟通》自创刊以来,受到读者的热烈支持,使小编们非常感动。说实在话,《菜鸟通》离一本成熟的杂志还有一段路要走,主要问题是:一、攻略不够新和权威。改进方法:从第四辑起每期重点推出一部大作的权威攻略,做到详尽、实用、权威。二、栏目还不够丰富、不够丰满、碎料不够多。改进方法:从第四辑起加强栏目建设,增加一些创新栏目,精选一些短文章、短新闻。

当然,希望广大读者能多多向《菜鸟通》赐稿。



就在这个历史性的时刻:在某礼拜三生物课后的下午……

麒麟



麒麟的最爱:1、汉森的音乐;2、必胜客的披萨;3、麦当劳的套餐;4、迈克尔的音乐电视;5、自己的N64;6、PERFECT打车我蹭车;7、与天师叫板游戏;8、为总帅莱因的舰队打扫卫生;9、折断七支剑的每一支剑;10、研究彩火的"VR网球"技术等等……

以上是麒麟的最爱。就在写这些话的时候后面围满了同事,有莱因、七支剑、小P,他们真是x到极点了,对我的实力已经公认了……了……了……(被群殴……)

彩火



最近工作太忙,好久没痛快玩游戏了。若有时间,打算拿《莎木》来补补课。也不是为了跟风,主要是因为《莎木》通过先进的技术,表现了从前所有游戏都不敢,也很难做到的现实题材。

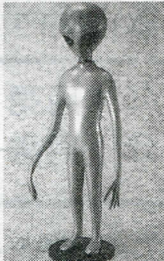
最近高兴的事,是新的"NBA"赛季在DC上开打。超级临场感与中上水平的画面效果,令人欲罢不能。DC的《NBA2K1》同我先前迷的EA的"NBA"想比,最大的改善在于可用其是用模拟摇杆对球员的精确控制——被征服的我已经放弃EA《NBA》了。

WP



①前些天北京忽降大雪,让我甚为欢喜,足在大雪中嬉戏一整天,直至深夜方归。可谁曾想转天大雪停后,气温骤降,让一向自视身强体壮的我,在等车时也不得不做起广播体操……②这些天有关内蒙大雪成灾的报导屡见端,让我十分痛心,想起去年夏天那个让我为之倾倒的美丽地方……于是翻遍家中衣柜,找出衣服几件,托老妈捐助灾区,希望能起些作用。愿今年夏天我能再见到那美丽的草原。

黄金莱因



近来由于天气太冷,一直没有出去闲逛,便在家中苦练梦幻之星网络版。无法上网(因为是"地板"盘)的莱因38级仍然被打的很惨,这时真的是感慨万千。看到这国外玩家6人通力合作之后HAPPY地做掉BOSS的场面,莱因深感我国游戏业的"不发达"。看来新世纪主机发售后,只有养成购买正版的习惯,才可以真正体会新世纪游戏的无尽乐趣!(樱大战3的铁已备好,可是上次没有买到的二手"吉翁系谱",不知还能否……唉……残念)

责任编辑：胡丽娟

菜鸟通

远方出版社出版发行
（呼和浩特市新城区老缸房街 15 号）

编 著 者：电子游戏软件杂志社
总 策 划：王观之
执行主编：李胜
版式设计：王磊
封面设计：萧腾

总经销：内蒙古新华书店
印刷厂：北京新华印刷厂
开 本：787X1092
印 张：7.25
字 数：190 千字

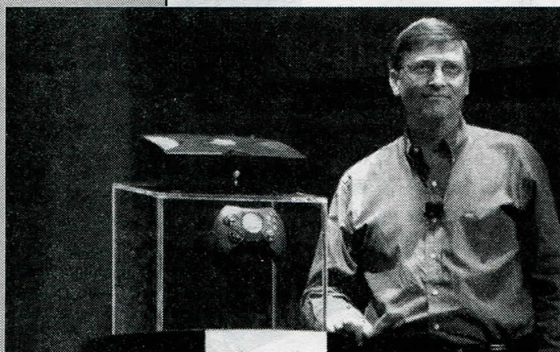
2001 年 1 月第 1 版
2001 年 1 月第一次印刷

ISBN7 - 80595 - 68 - 2/G · 714

定价：5.50 元



目录 CONTENTS



菜鸟新闻爆

特报 SCOOP 连年赤字令世嘉帝国岌岌可危 “梦工厂”美梦破碎俯首为索尼开发软件

本刊日本专讯 面对DC主机低迷的销售情况、及连续4年的财政赤字，曾经如日中天的世嘉帝星终于陨落了。1月31日，世嘉在“机构革新发表会”上宣布，面市仅两年的家用游戏机DC，将在今年3月全面停产，世嘉从此走向软件开发商及网络开发商的行列。

原本寄托世嘉满腔期望的“梦工场”主机还是过早的推出了历史舞台，随着3月31日最后一台DC主机离开生产线，世嘉称霸游戏主机的梦想也就自此终结了！

自去年世嘉连续第四年财务赤字的消息传出后，关于世嘉的种种猜测就在业界不胫而走。今年1月24日，朝日新闻、经济新闻等日本各大媒体纷纷以大篇幅报道了世嘉公司将在今年3月停产DC主机，并转型为软件商的消息。虽然欧洲世嘉立即发表声明加以驳斥，但事实证明日本各大媒体的报道并非空穴来风。根据世嘉在1月31日发布的官方消息，该公司将首先将北美DC的售价下调至99美元（原价149美元），以此尽快将库存的200万主机售出。但是，世嘉同时承诺会继续给予DC主机软件支持，在以后的一年里仍会有70余款DC软件陆续推出。不过DC业务不再是世嘉的工作重心已是不争的事实，此后世嘉将以软件开发为主，并提出了全新的多平台战略。

所谓多平台战略分为两步，首先是向手机、PDA等电器提供各种娱乐软件。其次，世嘉将为包括PS2在内的其他主机制作软件！目前，世嘉已经宣布加盟PS2和GBA，并公开了大量开发中的游戏。世嘉方面表示：现阶段计划在GBA上推出的游戏是“索尼克冒险”、“啾啾火箭队”和“魔法气泡”，计划在PS2上推出的游戏是“太空频道5”、“VR战士4”、“育成足球”系列和极有人气的“樱大战”系列，而且这些游戏都将在年内推出。至于世嘉是否加盟XBOX和GAMECUBE，现在正在进行评估。

另一方面，世嘉已授权美国Acclaim公司将DC游戏“法拉利355”、“疯狂出租车”、“18轮大卡车”和“Zombie Revenge”移植给到PS2上。此外，世嘉还计划推出大量土星游戏的PS版，毕竟PS拥有全球7500万台的普及量。

从以上的开发计划不难看出，世嘉此次绝对是毫无保留、不遗余力的。其中“VR战士4”是在NAOMI2基板也才问世不久的最新作，而“索尼克冒险”、“樱大战”也是SEGA的招牌大作，世嘉经营模式转型的决心可见一斑。

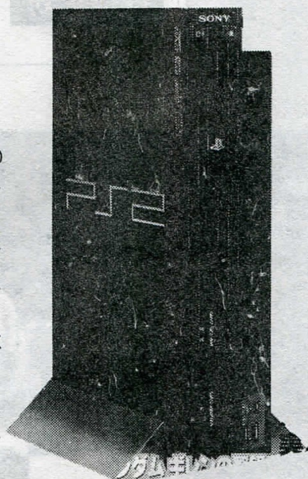
世嘉放弃DC主机，转而为其他主机开发软件，不仅对企业形象造成了难以估量的损失，对于DC迷而言更是莫大的打击。不过就企业自身而言，此举不失为明智之举。从降价行动及战略计划中急不可耐的敛财之举可以洞悉——世嘉的经济状况已经到了危险的边缘，世嘉帝国的问题已不是振兴或衰败而是十万火急、生死存亡！此时当机立断，恐怕也是世嘉得以放手一搏的最后机会。然而企业转型也并非易事，如何处理原先负责硬件开发的工作人员、软件开发受益如何分配等问题还尚未解决。那么多平台战略的利弊何在？它又会对业界带来怎样的变革？本刊将在3月的“电子游戏软件”中进行详细的分析报道，请读者留意收看！

（翻译协力/张凌志）

特报 SCOOP 第三方软件商爆出内幕 “我们看好的是GBA和PS2”

本刊讯 微软在全世界的影响力可谓呼风唤雨、无所不能。然而，拥有微软高贵“血统”的XBOX似乎尚未具备君临天下的气势……

虽然微软拥有金字招牌，并一再承诺史克威尔等日本大手厂商一定会加盟XBOX，但由于XBOX硬件开发还没完成，日本游戏公司仍不敢贸然出手。就目前的游戏软件市场而言，因为DVD电影的竞争，游戏销售情况下滑，如果XBOX没有明确吸引玩家的卖点，DC在日本疲软的气势可能会出现在XBOX上，而日本也最有可能成为XBOX的滑铁卢。根据FAMI通统计，其实日本游戏厂商对任天堂的GBA最为看好，专访的250家日本厂商中，其中172家看好GBA、108家看好PS2，只有35家看好XBOX在日本的发展。日前，美国权威财经杂志“FORBES”的网站及“日本经济新闻”都发表了有关XBOX的负面消息，抨击焦点就是XBOX的发售时间问题。舆论认为开发商乃至微软自身都没有足够的时间来揣摩XBOX的内在机能，此外XBOX的定价也尚未浮出水面，而价格因素恰恰是左右主机普及率的决定因素。可见，目前XBOX在日本人中还没什么影响，看来微软的工作还要作得更细一点儿。





"最终幻想X"宣布延期 史克威尔财务报表出现赤字

本刊讯 史克威尔日前表示，原计划于今春发售的PS2超大作"最终幻想10"，由于要继续提升游戏品质将推迟至今年7月发售。

"FF10"的延期对史克威尔财务状况造成了重大影响。由于"FF 10"无法赶在今年3月发售，这款预计发售250万套的大作也无法纳入年度财务报表，因此史克威尔大幅调低了2001年3月期的财务预算，营业额由833亿日元降低到715亿日元，原本预期66亿日元的税后利润变成了48亿日元赤字，公司股价也随即下跌了13.4%，而且专家预测这种情况还将持续一段时间。史克威尔方面认为，尽管"FF 10"的延期导致直接财务损失，但为了达到更高的制作水准，"FF 10"延期是必要的。

另外根据史克威尔在1月22日召开的股东大会上公布的消息，目前史克威尔有23款游戏正在开发中，其中12款为全新制作的游戏，11款为以往名作的加强版，包括在PS上推出的"FF 7、8、9"将被重新制作到PS2上。史克威尔也有在GBA上开发游戏的意向，如果任天堂同意，"FF4、5、6"将在GBA推出。与此同时，史克威尔与哥伦比亚影业合作开发的CG电影"Final Fantasy: The Spirits Within"也有了确切的上映日期。这部电影总共耗资1.37亿美金，以夺取奥斯卡最佳视觉技术奖项为最终目标。上映日期暂定为北美地区7月13日、日本地区9月～10月。除了这次的"最终幻想 电影版"外，史克威尔未来还计划开发类似的CG电影，但是由于CG电影耗资庞大，下一部电影将100%接受外来投资，而不再沿用这次的共同投资方式。

弥补赤字、推出"最终幻想10"、加盟新主机、制作CG影片……2001年将是史克威尔忙碌、玩家期待的一年……



"赛亚人"的战火重燃 "七龙珠"风靡欧美

本刊讯 随着魔人布欧的落败，日本著名漫画"七龙珠"的故事也宣告终结，但是在新世纪之初，这股曾经席卷中日的"龙珠"热潮似乎再次袭来。据YAHOO和LYCOS两大全球知名的网站透露，关于"七龙珠"的资料是网友们最想了解的内容——"七龙珠"在1月某周的搜索排行上位居首位，当红的皮卡秋仅排在第六位。不仅如此，"七龙珠"的动画也在北美走红，并在YAHOO电视节目排行中名列前茅。

"七龙珠"是日本著名漫画家鸟山明在80年代推出的作品，在日本知名漫画周刊"少年JUMP"上连载达500回之多，是90年代初风靡全球的漫画作品。日前，欧洲最大的游戏发行商Infogrames已经取得了"龙珠"系列游戏在欧洲的发行权，各种改编自"龙珠"的游戏也会在各机种上陆续推出，"赛亚人"的战火将重新点燃。



2000年各主机对应软件销量榜

2000年可以说是非常热闹的一年，这点从排行榜上可以明显的看出。当之无愧的冠军不是制作了的怪物软件"DQ7"的ENIX，而是凭借N64及GB仍笑傲江湖的老将任天堂！N64和GB的畅销软件几乎都是任天堂自己开发的，可以说任天堂在这一年中是数着钞票过来的。反观PS2，尽管主机销量达数百万，但是游戏方面却没能有惊人的表现。PS方面，"DQ7"和"FF9"的表现最为抢眼，销量分别突破了350万份和250万份，分列软件销量榜的冠亚军。

2000年PS2十大畅销游戏排行

游戏名称	厂商	销量
山脊赛车V	NAMCO	611,507
剧空间职业棒球	SQUARE	482,061
铁拳TT	NAMCO	457,340
死或生2	TEMCO	341,362
实况野球7	KONAMI	313,630
真・三国无双	KOEI	302,101
FIFA 2000	EA	252,358
保镖	SQUARE	219,858
机动战士高达	BANDAI	208,564
ARMORED CORE 2	FROM SOFT	205,107

2000年PS十大畅销游戏排行

游戏名称	厂商	销量
勇者斗恶龙7	ENIX	3,784,682
最终幻想9	SQUARE	2,659,222
超级机器人大战α	BANPRESTO	714,789
永恒传说	NAMCO	552,009
吉兰的野望	BANDAI	536,599
胜利十一人2000	KONMAI	362,989
SD高达G世纪	BANDAI	353,048
龙战士4	CAPCOM	334,253
DDR 3th MIX	KONAMI	326,236
北欧战神传	ENIX	323,328

2000年N64十大畅销游戏排行

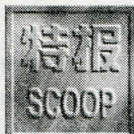
游戏名称	厂商	销量
马里奥网球64	任天堂	738,745
星比卡比64	任天堂	703,965
马里奥派队3	任天堂	615,750
姆吉拉的假面	任天堂	601,539
口袋妖怪竞技场・金银	任天堂	380,976
马里奥派队2	任天堂	362,539
马里奥故事	任天堂	362,024
大金刚64	任天堂	298,928
实况棒球2000	KONMAI	266,028
风来西林2	CHUNSOFT	238,337

2000年GB十大畅销游戏排行

游戏名称	厂商	销量
口袋妖怪・金银	任天堂	1,907,349
游戏王4	KONAMI	1,669,308
口袋妖怪・水晶	任天堂	1,065,804
游戏王3	KONAMI	718,429
咕噜咕噜的卡比	任天堂	487,271
勇者斗恶龙3	ENIX	311,518
瓦里奥世界3	任天堂	254,968
马里奥网球GB	任天堂	250,405
MDDAORDE 3	IMANNGER	235,617
实况棒球GB 2	KONAMI	231,177

2000年DC十大畅销游戏排行

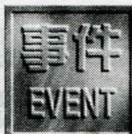
游戏名称	厂商	销量
生化危机・维罗尼卡	CAPCOM	403,964
莎木 一章	SEGA	295,775
CAPCOM VS.SNK	CAPCOM	200,409
格兰蒂亚2	GAMEARTS	184,863
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	143,173
死或生2	TEMCO	127,219
SEGA GT	SEGA	122,145
不明	——	——
不明	——	——
不明	——	——



"XBOY 计划"神秘莫测 微软手掌机正在秘密开发中

本刊讯　微软以其雄厚实力进军家用游戏业已是不争的事实。在发布 XBOX 迎战 PS2 之后，外界纷纷猜测微软是否有意涉足手掌机市场。这个未来的游戏机被外界暂且定名为"XBOY"。顾名思义，它是为了和任天堂的 GBA 竞争而诞生的。

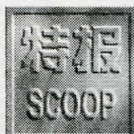
据悉，目前微软忙于 XBOX 的秋季上市而没有发布新型手掌机的计划。但根据熟悉微软事务的人士表示，微软的确对这个逐步成长的手掌机市场非常感兴趣。如果微软当真推出 XBOY，那么为了同现在以 2D 为主的其他手掌机竞争，必然会引入最新的 3D 技术。业内人事推测，微软最有可能推出 XBOY 的时间在 2002 或 2003 年。届时，不但 3D 技术会更加成熟，微软也可以在深入考察 GBA 的性能及市场情况下后发制人。



并购之风盛行业界 索尼鲸吞新锐制作组

本刊讯　SCEI 美国分公司日前宣布将并购两家游戏开发公司，以强化索尼自身的软件开发实力。这两家公司分别是 Naughty Dog 与 Red Zone Interactive。

Naughty Dog 是拥有 30 名开发人员的新锐制作小组，在 PS 上销量达 300 万份的动作游戏"古惑狼"系列就出自该公司。不过自"古惑狼"系列的制作权被环球影业收回后，该系列就成了跨平台游戏，所以 Naughty Dog 将为 PS2 制作类似"古惑狼"的全新作品。Red Zone Interactive 也是在 PS 时代就与 SCE 保持密切合作关系的开发商，曾协助 SONY 旗下的 989 Sports 小组开发过众多体育游戏。这次正式归属 SCEI，将以开发 PS2 体育游戏作为今后的发展重点。

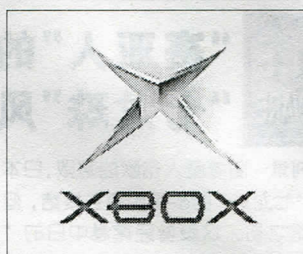


人无远虑必有近忧 PS3、XBOX2 若隐若现

本刊讯　尽管 PS2 与 XBOX 还未正式交锋，但是 SONY 与微软已经开始为五年后的二次对决厉兵秣马了。

在去年十月举办的"美国微处理器论坛"上，SCEI 社长久多良木健就曾发表了"三阶段理论"，表示 2002 年 SONY 将研制出超越 PS2 性能 100 倍的"Emotion Engine 2"；2005 年，在超越 PS2 性能 1000 倍的"Emotion Engine 3"完成之时，PS3 主机也将随之诞生。根据"美国科学杂志"报道，"Emotion Engine 2"基于 0.13 微米工艺，由 4000 万个晶体管组成；"Emotion Engine 3"则基于 0.10 微米工艺，由一亿个晶体管组成。然而现实似乎更为乐观，目前半导体技术突飞猛进，0.13 微米已经没有困难，预计在今年 2 月公布的最新 Nvidia "NV20"是由 5000 多万颗晶体管构成，所以当初预期的指标可能还会再度提升。

无独有偶，微软近期也有类似消息传出。微软 XBOX 事业部欧洲地区负责人 Sandy Duncan 在接受美国"金融时代"杂志专访时表示：任何产品都有其生命期限，而微软预计 XBOX 应该有五年的生命周期。按照计划，微软应该会在 2006 年推出 XBOX 的后续主机。同时，Sandy Duncan 自信的说："微软将把 XBOX 缔造为成功商品，并将成果延续给 2006 年的 XBOX 二代机。"



←XBOX 尚未发售，XBOX2 就已经在秘密筹划中了。

根据摩尔定律，半导体芯片的集成能力每过 18 个月就能够提高一倍，运算能力也呈几何级数增长。五年后的游戏机无论是在浮点运算速度还是图像表现能力上，都已经是今天的玩家无法想象的了，而且届时的网络也一定会达到新的水平，未来的游戏业令人期待。

2001 年 2 月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
全明星 DDRGB	おはスタ Dance Dance Revolution GB	GB	KONAMI	SLG	8日
DDR GB3	Dance Dance Revolution GB3	GB	KONAMI	SLG	15日
没有分寸	ぽつぷんぽつぷ	GB	不明	不明	16日
肌肉番 GB3～新世纪生存者列传～	筋肉番付 GB3～新世纪サバイバル列传！～	GB	KONAMI	ACT	22日
巫术	ウィザードリィ	GB	ASCII	RPG	23日
巫术 II	ウィザードリィ II・リルガミンの遗产	GB	ASCII	RPG	23日
巫术 III	ウィザードリィ III・ダイヤモンドの骑士	GB	ASCII	RPG	23日
口袋之王	ポケットキング	GB	NAMCO	RPG	23日
超级口袋乒乓球	スーパーロボットピンボール	GB	MEDAI	SPG	23日
可笑的小狗冒险 GB	笑う犬の冒险 GB SILLY GO LUCKY!	GB	CAPCOM	不明	23日
胜负师传说 哲也 新宿天运篇	胜负师传说 哲也 新宿天运编	GB	ADENA	RPG	上旬
宠物系列 4 可爱的小猫	なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫	GB	M D O	SLG	2月
你的区域	ギミックランド	GB	ALFA DREAMAST	不明	2月
神的战斗	コトバトル	GB	ALFA DREAMAST	不明	2月
羊皮武士	サムライキッド	GB	光荣	不明	2月
奇克奇克机器	チキチキマシン猛レース	GB	不明	不明	2月
露尼	ルーニーテューンズコレクターマーシャンクエスト	GB	不明	不明	2月
GB 口袋资料碟	ゲームボーイウォーズポケットタクティクス	GB	任天堂	ETC	2月
塞尔达传说 不思忆的果实 时空之章	ゼルダの传说ふしぎの木の实 时空の章	GB	任天堂	A・RPG	2月
塞尔达传说 不思忆的果实 大地之章	ゼルダの传说ふしぎの木の实 大地の章	GB	任天堂	A・RPG	2月
高尔夫	モバイルゴルフ	GB	任天堂	SPG	2月
梦的海盗团诞生(卡通版)	From TV animation ONE PIECE 梦のルフィ海贼团诞生！	GB	BANPULEST	不明	2月

2001年2月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
麻雀占卜～月亮上的女神们～	麻雀占いフォルトゥーナ～月の女神たち～	PS	AFIKET	TAB	1日
VALUE1500 小欧的绘画逻辑 3	value 1500 おーちゃんのお绘かきロジック 3	PS	SUNSOFT	不明	1日
SPIKE 图书馆 4	スパイクライブラリー＃004 サイフォン・フィルター	PS	SPIKE	不明	1日
大江户风水因果定律 花火 2	大江户风水因果律 花火 2(廉价版)	PS	魔法	PUZ	1日
传中(廉价版)	キラーバス(廉价版)	PS	魔法	不明	1日
将棋最强 自己通(廉价版)	将棋最强 プロに学ぶ(廉价版)	PS	魔法	TAB	1日
王中王柏青哥帝王 5	Best of the Best パチスロ帝王 5～コングダム・スーパースターダスト・フライングモモンガ～	PS	MEDIA FACTIRY	TAB	1日
王中王柏青哥帝王 6	Best of the Best パチスロ帝王 6～カンフーレディー・バンバン・プレリュード 2～	PS	MEDIA FACTORY	TAB	1日
普及版 1500 系列神宫寺三部曲合集	普及版 1.500 シリーズ！探侦神宫寺三郎 Early Collection 普及版	PS	MEDIA RING	AVG	1日
PANZER FRONT BIS	PANZER FRONT bis.	PS	NTAPLIN	SLG	8日
拉面桥	ラーメン桥トミコレ・ベスト	PS	不明	不明	8日
阿基亚初回生产限定版	アイシア初回生产限定版	PS	ATLUS	不明	22日
阿基亚 20000 个限定版	アイシア 20000 个限定デラックスパック	PS	ATLUS	不明	22日
超级生命 1500 系列 SCREEN	SuperLite 1500 シリーズ Screen	PS	SEKESASI	不明	22日
超级生命 1500 系列布兰西的精灵	SuperLite 1500 シリーズフランベルジュの精灵	PS	SEKESASI	不明	22日
波鲁佛斯	ボルフォス	PS	NAMCO	不明	22日
GGS2000 系列 BMX	GGS2000 シリーズデイブミラフリースタイル BMX	PS	AKLIM	SLG	22日
SIMPLE 1500 系列 VOL 55 褶子	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.55 THE ダーツ	PS	D3	不明	上旬
制作支票(廉价版)	チェックメイト(廉价版)	PS	ALDLON	SLG	2月
三国志 III	三国志Ⅲ	PS	光荣	SLG	2月
三国志 VII	三国志Ⅶ	PS	光荣	SLG	2月
私立凤凰学园 2 年纯情组	私立凤凰学园 2 年纯情组	PS	J WING	SLG	2月
带仓鼠出去玩	ハムスターのお出かけ	PS	NAXAT	SLG	2月
ONI 零－复活	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～复活～	PS	PANDORA BOX	RPG	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
午夜俱乐部・暴走街头	MIDNIGHT CLUB	PS2	不明	不明	1日
GT 赛车 3 A－SPEC	グランツーリスモ 3A－spec	PS2	SCEI	RAC	15日
TSUGUNAI～偿还～	tsugunai～つぐない～	PS2	SCEI	RPG	22日
空战	空战	PS2	角川书店	SLG	22日
光速谷川将棋	光速谷川将棋	PS2	SATA	TAB	22日
决战 II	决战Ⅱ	PS2	光荣	SLG	下旬
LUNATIC DAWN TEMPEST	LUNATIC DAWN TEMPEST	PS2	ATDING	不明	2月
NBA 实况 2K1	NBA ライブ 2001	PS2	EA	SPG	2月
回忆的阴影	シャドウオブメモリーズ	PS2	KONAMI	SLG	2月
机甲兵团 J－凤凰的序章	机甲兵团 J－PHOENIX"序章篇"	PS2	TAKARA	SLG	2月
恐龙	DINOSAUR(ダイナソー)	PS2	UBI SOFT	ACT	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
心理游戏	ザ・心理ゲーム	DC	WIJIND	AVG	1日
CR 宝藏探险	ネッパチⅥ @VPACHI～CR お宝探检队～	DC	DAYKOK	不明	15日
飞空之舞 i	エアロダンシング i	DC	CRI	SLG	15日
超时空要塞 M3	マクロス M3	DC	翔泳社	STG	22日
超时空要塞 M3 角色设定 BOX	マクロス M3 キャンペーンリミテッド BOX	DC	翔泳社	STG	22日
MSR	MSR－METOROPOLIS STREET RACER－	DC	SEGA	RAC	22日
FISH EYES WIND	FISH EYES:Wild	DC	不明	不明	22日
西风狂诗曲	西风の狂诗曲(ラプソディー)	DC	SOFT MAX	RPG	2月
春雨晒日	春雨晒日	DC	NEC	SLG	2月
黄金之门 第 3 卷	エルドラドゲート第 3 卷	DC	CAPCOM	RPG	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
机动战士高达 Vol.SIDE7	机动战士ガンダム Vol.SIDE7	WS	BANDAI	SLG	1日
宇宙战舰大和号	宇宙战舰ヤマト	WS	BANDAI	SLG	上旬
SD 高达英雄传～骑士传说～	SD ガンダム英雄传～骑士传说～	WS	BANDAI	不明	2月
SD 高达英雄传～武者传说～	SD ガンダム英雄传～武者传说～	WS	BANDAI	不明	2月
黑冰之战斗	ダークアイズ～バトルゲート～	WS	BANDAI	不明	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
回音三角洲	エコーデルタ	N64	任天堂	不明	2月
动物番长	动物番长	N64	任天堂	不明	2月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计时间为 1 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

TOP 30 新作期待榜

延期至今年7月发售的SQUARE大作"FF10"依旧占据榜首。而彩色WS的"FF2"和"FF3"也全部栖身前十强，显示出了日本玩家对于RPG游戏的钟爱。此外"GT3"的榜位也在继续攀升，值得关注。

1 最终幻想X　得票:5592



机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定2001年7月
其他:——

2 鬼武者　得票:4118



机种:PS2
类型:AVG
厂商:CAPCOM
发售日:预定2001.1.25
其他:对应震动手柄

3 樱大战3·巴黎的燃情岁月　得票:2980



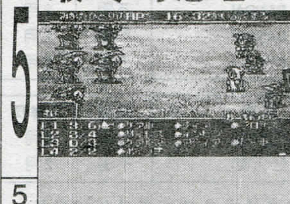
机种:DC
类型:SLG+AVG
厂商:SEGA+RED
发售日:预定20001.3.22
其他:——

4 GT赛车3·A-spec　得票:2957



机种:PS2
类型:RAC
厂商:SCEI
发售日:预定20001.2.15
其他:对应震动手柄

5 最终幻想II　得票:1972



机种:WSC
类型:RPG
厂商:SQUAREI
发售日:预定20001年春
其他:——

名次	游戏名	资料	得票
6	沙加徽章	机种:PS 类型:S·RPG 厂商:不明 发售日:2000年3月	1924
7	合金装备 索利德2 自由之子	机种:PS2 类型:ACT 厂商:KONAMI 发售日:2001年内	1854
8	最终幻想III	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	1817
9	星海传说3	机种:PS2 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	1802
10	勇者斗恶龙怪兽篇2 玛鲁塔之键·伊鲁的冒险/鲁卡的旅行	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:2001.3.20	1492
11	超级机器人大战α外传	机种:PS 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:2001年春	1452
12	决战II	机种:PS2 类型:SLG 厂商:KOEI 发售日:今年2月下旬	1155
13	浪漫SA·GA	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	864
14	马里奥ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	822
15	生化危机 代号:维罗尼卡 完全版	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001.3.22	731
16	不思议的迷宫 风来的西林GB2·沙漠魔城	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:2001.1.25	721
17	生化危机0	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	686
18	魔颤	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	544
19	波波罗格物语3 最初的冒险	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SCEI 发售日:2001年春	530
20	索尼克大冒险2	机种:DC 类型:ACT 厂商:SEGA 发售日:2001年	514
21	カルドセプト セカンド（译名无法确定）	机种:DC 类型:ACT 厂商:CAPCOM 发售日:2001年夏	509
22	超级机器人大战α	机种:DC 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:未定	505
23	真爱物语3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001.4.5	455
24	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:カスト 发售日:2001年夏	453
25	真·女神转生	机种:PS 类型:RPG 厂商:ATLUS 发售日:2001年3月	451
26	王牌空战4	机种:PS2 类型:SLG 厂商:NAMCO 发售日:2001年夏	419
27	风之克罗诺亚2 不要忘记世界的希望	机种:PS2 类型:ACT 厂商:NAMCO 发售日:2001年3月	320
28	星海传说	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	310
29	塞尔达传说 不可思议的木之实 时空之章/大地之章	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:NINTENDO 发售日:2001年2月	297
30	多罗与假日	机种:PS2 类型:不明 厂商:SCEI 发售日:2001年春	256

TOP 10 日本新作软件销售榜

以3种版本推出的GB软件"游戏王4"是本月销量榜冠军。"水晶"列次席。任天堂是岁末游戏市场中的最大赢家。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	游戏王 4 最强决斗者战记 GB、KONAMI、RPG、2000年12月7日	1669308 (1669308)
2	口袋妖怪 水晶 GB、任天堂、RPG、2000年12月14日	1065408 (1065408)
3	马里奥聚会 3 N64、任天堂、TAB、2000年12月7日	615750 (615750)
4	口袋妖怪竞技场 金银 N64、任天堂、TAB、2000年12月14日	389760 (389760)
5	勇者斗恶龙Ⅲ GB、ENIX、RPG、2000年12月8日	97958 (97958)
6	柏青哥 アルゼ王国 4 PS、アルゼ、TAB、2000年12月14日	287567 (287567)
7	最终幻想 WS、SQUARE、RPG、2000年12月9日	269483 (269483)
8	保镖 PS2、SQUARE、A・RPG、2000年12月23日	219858 (219858)
9	机动战士高达 PS2、BANDAI、SLG、2000年12月21日	208564 (208564)
10	永恒传说 PS、NAMCO、RPG、2000年11月30日	167218 (552009)

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

欧美排行榜完全被任天堂和SCE占据，本期共有5款PS游戏、4款GB游戏、1款N64游戏上榜。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? (PS、EIDOS、不明)
2	TONY HAWK'S PRO SKATER2 (PS、ACTIVISION、ACT)
3	SPIDER MAN (PS、ACTIVISION、ACT)
4	口袋妖怪 皮卡秋 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
5	SYDNEY 2000 (PS、EIDOS、SLG)
6	POKEMON PINBALL (GB、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
7	立体忍者活剧 天诛贰 (PS、ACTIVISION、ACT)
8	POKEMON SNAP (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
9	口袋妖怪 绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
10	口袋妖怪 红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)

TOP 10 日本街机新作排行榜

人气作品"德比共有俱乐部"依旧占据冠军宝座。SEGA开发的新作"夏加与塔巴林"首次上榜，位居第6位。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	VR射手2・2000版 (NAOMI、SEGA、SPG)
3	VR战士 组对战 (MODEL3、SEGA、FTG)
4	罪恶工具X (NAOMI、SAMMY、FTG)
5	CAPCOM VS.SNK 千年之战 (NAOMI、CAPCOM、FTG)
6	夏加与塔巴林 (NAOMI、SEGA、SLG)
7	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)
8	山脊赛车5 (SYSTEM246、NAMCO、ARC)
9	忍者攻击 (NAOMI、NAMCO、光枪)
10	电脑战机 VIRITUA ON・神奇七巧板 (MODEL3、SEGA、ACT)

读者留言板

● WE:"十一人"失去"胜利"，世界足球将会怎样?!
——云南昆明 钟垣

● WE:感觉它比其他任何足球游戏都强。
——辽宁沈阳 王晓路

● WE2000:只能用完美来形容，中国队教练米卢应该好好试一试。
——辽宁大连 潘维刚

● WE4:她为何玩不厌呢?
——北京 谢扬

● WE2000:只有这款PS游戏我看得顺眼。
——广东肇庆 周建

● WE:臭脚一大堆，"香"脚一小撮。
——内蒙赤峰 李鹏

● 战术激情=WE4。
——黑龙江哈尔滨 李阳

● 每一个进球都使我热血沸腾。
——辽宁 王辉

● 实况永远争第一。
——北京顺义 付英

以上游戏评语摘自随"电软"附送的"美年达中国电玩榜"选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2000.12.4~12.10
1.GB软件:占市场份额30.6%
2.PS软件:占市场份额25.9%
3.PS2软件:占市场份额19.9%
4.N64软件:占市场份额15.6%
5.DC软件:占市场份额8.0%

2000.12.11~12.17
1.GB软件:占市场份额46.9%
2.N64软件:占市场份额18.4%
3.PS软件:占市场份额17.2%
4.PS2软件:占市场份额10.3%
5.DC软件:占市场份额5.6%
6.WS软件:占市场份额2.1%

2000.11.20~11.26
1.GB软件:占市场份额33.2%
2.N64软件:占市场份额21.2%
3.PS2软件:占市场份额21.1%
4.PS软件:占市场份额13.4%
5.DC软件:占市场份额8.7%
6.WS软件:占市场份额2.4%

本期排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年1月5日、12日合并号、1月19日号、1月22日号和1月26日号。



英雄们的传奇故事

这是以制作模拟游戏闻名的 IDEA FACTORY 带着无比自信发表的作品。深奥的世界观、厚重的剧情和魄力十足的演出，将会令您跃跃欲试。这是一款战斗系统非常特别的 RPG 作品。

责编/七支剑

大陆传说

グローバル フォークテイル
(Global Folktale)

PS2 厂商:IDEA FACTORY 类型:RPG
发售日:2001 年夏

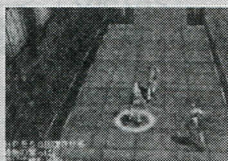
~STORY~

冒险的舞台是欧卢斯大陆。领地横跨大陆一半的科瓦里王国（ガルヴァリア）长期守护欧卢斯大陆的和平。执行交流政治，跟所有的国家结盟，互相提供不足的物资，使民众可以过着衣食无缺的生活。



↑事件镜头是由全多边形构成。活用 PS2 的性能，营造厚重的气氛。

但，某天，科瓦里王国亲手毁了这个和平。科瓦里突然自称帝国，向罗卡鲁王国（ロックアウル）宣战，派出大军，而其他各国国王也纷纷派遣援军，支援其中 1 国。原本和平安乐的欧卢斯大陆就这样变成大规模战乱之世。



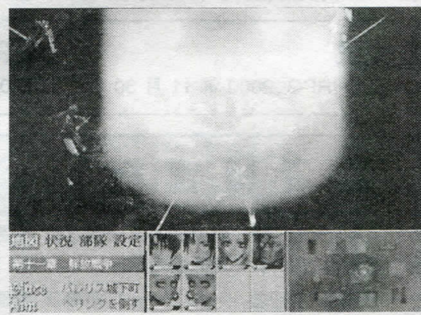
卓迪亚王国因是科瓦里王国的附属国，自然是为科瓦里助阵。这就是卓迪亚王国王子，艾伦的首阵……



追求新战术攻防的壮大即时 SRPG

在 IDEA FACTORY 陆续发售的 PS2 软体中，这次介绍的“大陆传奇”可说是它的代表作。游戏原文名称直译的话是“世界规模的传说物语”。剧情配合史实展开，既壮观又充满戏剧化，跟游戏原名相互辉映。而且，尽管目前还在开发的初期阶段，但画面已达相当的水准。

游戏的流程是采用事件发生→战斗准备画面→战斗这种比较传统的系统。但如同下页所做的说明，随处可见奇袭等等的独特要素。多采多姿的战况将使玩家在享受多样化战斗的同时，养成视野宽阔的战略眼光。


←在战斗中可以使用各种道具。选择中，会显示道具的效果说明。华丽的战斗画面在游戏中随处可见。

追求电影式的演出

以厚重笔触描写的剧情是由逼真而漂亮的多边形角色来作演出。运用自然流畅的连镜技巧来追求电影式的演出。在谋略和背叛横行的战争时代，人们能够相信什么来行动呢——故事就在这种弥漫沉重气氛的画面中，紧凑刺激地展开。



←艾伦拿剑指着盗贼团的首领。闪着淡淡光芒的剑尖、颤抖害怕的首领、冷冷地浮在墙上的浮雕，充分传达紧张的气氛。


维利克雷斯（ヴィルグレス）



苏特（ソルト）

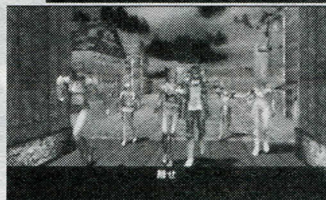
艾伦的挚交。身为在卓迪亚王国拥有相当极力之列布莱特家（レイブラント）的次男。在『圣魔战记~爱与邪恶~以主角之军师身份活跃的苏迪（ソルテイ）就是他的系子。

梵儿（ファル）

操纵光系魔法，生于家世显赫的家庭。在犯了禁忌而被逐出家门之后，巧遇艾伦，成为艾伦的亲信。现年17岁，偷偷爱慕艾伦……



←战争造成看不到任何安慰话语的悲剧。



←爱莉雅（エリア）拉着艾伦的手，梵儿陷在落寞中。



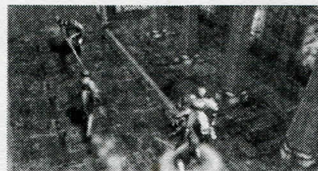
机智和谋略唤来胜利

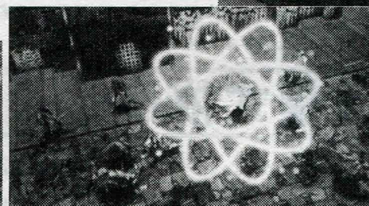


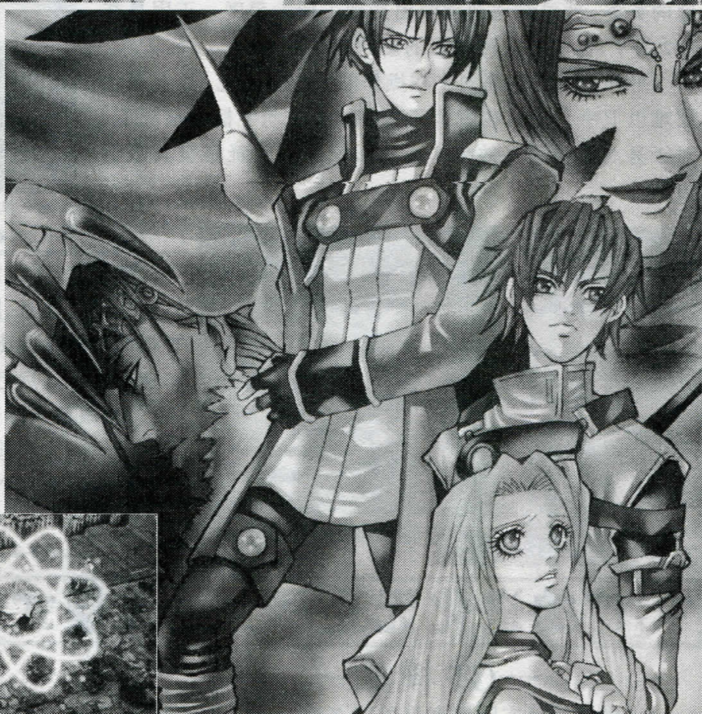
本作中，战斗前的准备阶段会对战斗本身造成很大的影响。玩家可以自由选择出击的角色和战场。据说，战场的选择，不仅可使已军在有利的地形作战，还会对别的战场造成影响。另外，在即时指示角色的战斗镜头，如何掌握瞬息万变的战况来下达正确指示，乃是胜负的关键。

战斗前的编成

接受作战说明后，要将已军分成最多6人的部队，派到各战场。攻击和回复等等的单兵，务求分配平均。由于此时也需思索"利用1支部队诱饵，从两侧进行夹击"等等的策略，所以就算说战斗是从这个阶段开始也不为过。











硬件性能，一看即明

GT3 正如玩家的预料——延期了。看来，开发中的确是遇到了困难，毕竟本作肩负着 PS2 今后的发展，不仅是软件开发商，更重要的是无数的玩家在睁大双眼看着，令开发商叫苦不迭的软件开发工具在 SCE 自己的手里能发挥到什么程度。尤其是 XBOX 一直虎视耽耽……

责编/麒麟 SPIKE

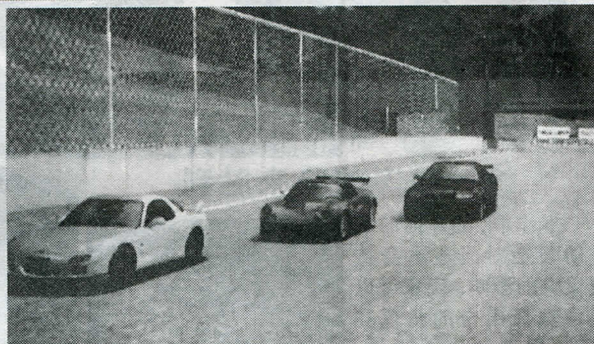
GT 赛车 3 · A－SPEC

GRAN TURISMO3 · A－SPEC

PS2 厂商:SCEI 类型:RAG 发售日:2001 年 4 月预定

缔造全球 1500 万套销售记录之人气赛车游戏的最新作，终于登场。这次就来公开最新揭晓的情报。真实性大幅提升的 PS2 版，以高品质 CG 描绘的赛车镜头令玩家眼前一亮。只要瞧瞧完美再现的车子在充满真实感的赛道上疾驰的英姿，就可知道视觉演出达到了何种程度。正因是在 PS2 的平台，才有这种精彩的影像表现。

另外，“GT”系列向来在操作感上十分考究，令普通玩家难以上手，尤其在配合了 PS2 的新震动手柄的情况下，对于喜欢体验逼真效果的游戏玩家来说无疑是极具吸引力的。



↑完全被神化了的游戏，势必招来一致关注，宣传力度凶猛，而对于玩家来说，无疑要擦亮自己的眼睛。



满载 PS 无法实现的真实演出。风景的映亲周遭的风景反映在车体的表面．而且，隐约可见驾驶员坐在驾驶座上的英姿。立体的阴影表现活用阴影演出，呈现阳光透进树木的气氛．日照的强弱会随着车速而改变。远近感的演出适时运用”用望远镜将焦点聚集在远处物体，使眼前物体变模糊等方法，演出仿佛电视转播的临场感。

游戏内容和前作大同小异，依旧是收录可轻松享受赛车快感的“街机模式”和“GT 模式”。以下就来认识一下模式：

←应该如何来认识这部赛车游戏呢？虚拟与现实的差距还有多短？本作能否给我们答案？未知……

“GT”的进化无止尽！经典模式依旧收录！令人兴奋！

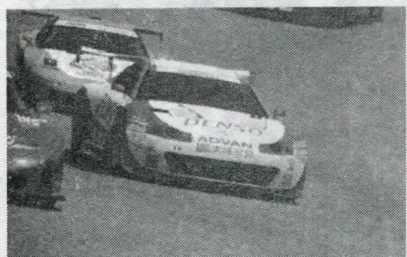
—GT 模式—

GT 模式就是实际比赛模式（グランツ－リスモモ－ド）。玩家要参加比赛，赚取奖金，使用该资金来购买新车、改造旧车……每位玩家都能用自己的方式来享受赛车生活。而且，地图选择画面焕然一新。

—街机模式—

街机模式是从多种车辆中选择爱车，进行比赛。车子好像会因引擎动力而分成数个等级。而且，应该也能像前作一样进行 2 人对战。

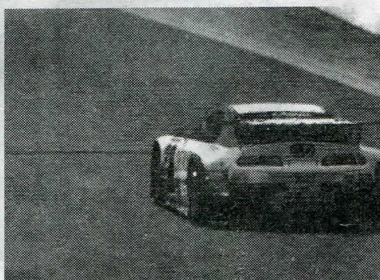
↓游戏的重放画面，仔细看会发现“锯齿”，这样的效果是否能令玩家满意？直逼 CG 只是一句“空话”？



游戏可以连机，终于不必分屏了！

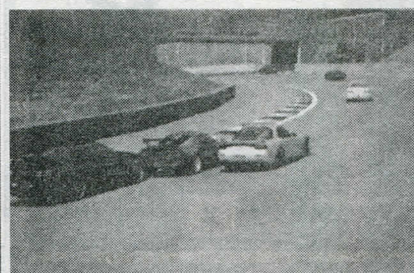
此作可以利用 PS2 的标准配备“i－Link”，连接 PS2 主机进行连线游戏（最多 6 台），进行同时对战。对于非常厌烦分屏对战的玩家来说，终于可以独占整个屏幕体验 PS2 的大魄力了！尽管还无法进行网络对战，但是依旧是非常体贴的设计，真希望能早日体验到，必定令人热血沸腾！

↓甚为逼真的光源效果，真想竟快玩到。



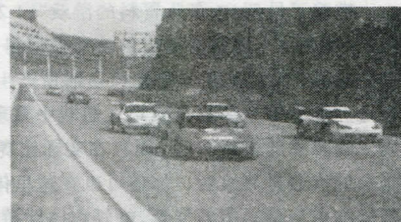
製造商	車款名	年份
Acura	CL 3.2 TYPE S	2000
	INTEGRA TYPE R	1995
	NSX	1993
	NSX	1997
Alfa Romeo	156 Super Turismo	2000
	156 2.5 V6 24V	1999
Aston Martin	DB7 Vantage Coupe	2000
V8 Vantage	1997	
Audi	S4	1999
	TT 1.8T quattro	2000
BMW	328ci	1999
Chevrolet	Camaro Z28	1997
	Camaro SS	2000
	Corvette GRAND SPORT	1996
	Corvette C5R	2000
	Corvette Z06	2000
Chrysler	PT Cruiser	2000
Citroen	Xsara Rally Car	1999
Daihatsu	MIRA TR-XX AVANZATO R	1997
	STORIA S4	1998
Dodge	Viper GTS-R Team Oreca	2000
	Viper GTS	1998
Fiat	Coupe Turbo Plus	2000
Ford	Escort Rally Car	1996
	Focus Rally Car	1998
	GT40	1966
	GT40 Race Car	1969
	Mastang SVT Cobra R	2000
Gillet	Vertigo Race Car	1997
HONDA	ACCORD Euro-R	2000
	CIVIC SiR-II(EG)	1993
	CIVIC Type R(EK)	1998
	CR-X Del-Sol SiR	1995
	INTEGRA Type R 98 spec	1998
	NSX Type R	1992
	NSX Type S Zero	1997
	ARTA NSX GT Car	2000
	Castrol MUGEN NSX GT Car	2000
	RAYBRYG NSX GT Car	2000
	S2000	1999
	S2000 Type V	2000
Jaguar	XJ220 Road Car	1992
	XKR Coupe	1999
Lister	Storm V12 Race Car	1999
Lotus	Elise 190	1998
	Esprit SPORT 350	2000
	Motr Sport Elise	1999
MAZDA	DOMIO GL-X	1999
	EUNOS ROADSTER NORMAL	1989
	EUNOS ROADSTER NORMAL	1993
	ROADSTER 1.8 RS	1998
	ROADSTER RS	2000
	RX-7 Type RS	1998
	RX-7 Type RZ	2000
	SAVANNA RX-7 INFINI III (FC)	1990
Mercedes-Benz	CL600	2000
	CLK55	2000
	SLK 230 Kompressor	1999
MITSUBISHI	FTO GP Version R	1997
	GTO Twin Turbo	1995
	GTO Twin Turbo	1999
	LANCER Evolution IV GSR	1996
	LANCER Evolution V GSR	1998
	LANCER Evolution VI Rally Car	1999
	LANCER Evolution VI GSR	2000
	Tommi Makinen Edition	
NISSAN	180SX Type X	1996
	Fairlady Z Version R 2 Seater Twin Turbo	1998
	R390 GT1 LM Race Car	1998
	R390 GT1 Road Car	1998
	SILVIA K's 1800cc(S13)	1988
	SILVIA K's 2000cc(S13)	1991
	SILVIA K's AERO (S14)	1996
	SILVIA SPEC R (S15)	1999
	SILVIA Varietta	2000
	SKYLINE GTS-t Type M (R32)	1991
	SKYLINE GTS-R Vspec II (R32)	1994
	SKYLINE GTS-R Vspec (R33)	1997
	SKYLINE GTS-R Vspec (R34)	1999
	SKYLINE GTS-R Vspec II (R34)	2000
	PENNZOIL NISMO GT-R GT Car	2000
	CALSONIC SKYLINE GT Car	2000
	LOCTITE ZEXEL GT-R GT Car	2000
Opel	Carribra Turning Car	1995
Pagani	Zonda C12	2000
	Zonda C12S	2000
Peugeot	206 Rally Car	1999
Renault	Clio Sport V6 24V	1999
	Clio Sport Race Car	2000
RUF	RUF3400S	2000
	RUF CTR2	2000
	RUF R-GT	1996
Shelby	Cobra	2000
SUBARU	IMPREZA COUPE 22B Sti Version	1967
	IMPREZA SEDAN WRX STi Ver.V1	1998
	IMPREZA WAGON WRX STi Ver.V1	1999
	IMPREZA WAGON WRX STi	1999
	IMPREZA Sports WAGON STi	1999
	IMPREZA Rally Car	2000
	IMPREZA Rally Car Prototype	1999
	LEGACY TOURING WAGON GT-B	2001
	LEGACY B4 RSK	1996
	LEGACY B4 Blitzen	1998
SUZUKI	ALTO WORKS SUZUKI SPORTS LIMITED	2000
Tommykaira	ZZ-S	1997
TOYOTA	ALTEZZA RS200	1999
	ALTEZZA AS200	1998
	CELICA GT-FOUR(ST205)	1998
	CELICA SS-II	1995
	COROLLA Rally Car	1999
	GT-ONE(TS020)Race Car	1999
	GT-ONE(TS020)Road Car	1999
	MR2 GT-S	1999
	MR2-Limited	1998
	MRS-S EDITION	1998
SPRINTER	TRUENO GT-APEX	1999
	(AE86 Type I)	1985
	SUPRA RZ	1997
	SUPRA SZ-R	1997
	VITZ Euro Edition	2000
	VITZ RS 1.5	2000
	AUTOBACS APEX MR-S GT Car	2000
	Castrol Tom's SUPRA GT Car	2000
	DENSO SRAD SUPRA GT Car	2000
TVR	Griffith 500	1998
	Speed 12	2000
	Tuscan Speed 6	2000
Volkswagen	Lupo Cup Car	2000
	New Beetle 2.0	2000
	New Beetle RSi	2000
	New Beetle Cup Car	2000
—	DIABLO GT CAR	2000

←收录车种是 150 种。虽然比前作少，但车子的种类更多彩，从旧车到最新型车都有。而且，每 1 台车子的品质都大幅提升，给人不错的质感。今秋刚发售的新车也会在游戏中登场，实在令人惊讶。



←弯道的大魄力，看上去真是极棒，不知游戏运行起来是否也能如此细致。

本作中的赛道改良自前作，尽管没有变化，但画面将大副 UP！当然，全新赛道也必会增加，玩家可以发挥在前作中锻炼出来的驾驶技巧。包括泥土赛道(ダートコース)在内，计 15 条赛道。



→非常眼熟的赛道，标准的普通难度，本道只求速度，风驰电掣的感觉「爆发」！

令我费解的是目前厂商没有公布雨林赛道的画面，而仅仅是一些非常简单、没有复杂背景的赛道，对于被"R5"吓怕的 SPIKE 而言，担心并非是多余的。我们不妨走着瞧，希望 SCE 能令天下玩家为其欢呼。



目前已知的 6 赛道

LAGUNA SECA：这是真实存在的美国赛道。被用于 INDI CARRACE。螺旋道是最难处。

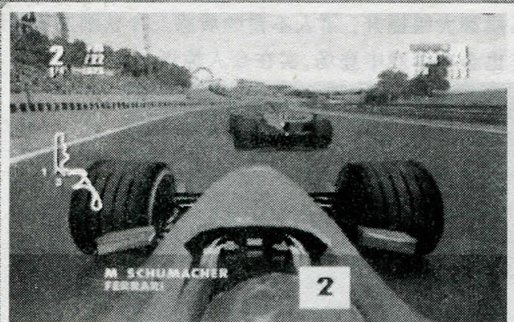
TRIAL MOUNTAIN：特色是群山矗立的雄伟景色。缓和的上坡和下坡是超越对手的关键。

DEEP FOREST：充满绿意。在森林中奔驰时，可能会不知不觉为自然美黑着迷。

Roma Circuit：环形赛道。以古代遗迹遍布闻名。在前作有长赛道和短赛道之分……

SEATTLE CITY CIRCUIT：散发美国风。急陡的上坡和下坡营造豪快的刺激感。跟美国车蛮配的。

SUPER SPEEDWAY：这是用来测试引擎动力的椭圆形赛道。以改造车来说，车速可以超过 400km！？



急速乐趣 尽在其中

曾在PS上发售的“F1 2000”在大幅提升系统及画面之后，终于要在PS2上登场了！这部游戏的主要特点是让玩家彻底体会到F1大赛的那种风驰电掣的速度感。拥有PS2的玩家们，准备参加这场超逼真的竞赛吧！

责编/SPIKE

F1 2000冠军杯

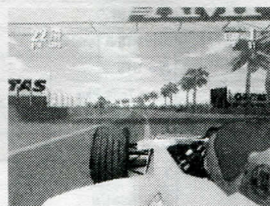
F1 2000 冠军杯

PS2 厂商:EA 类型:RAC 发售日:2001.3

2000年赛季F1在PS2上完全再现！

搭载了最新F1车队资料的游戏“F1 2000～冠军杯～”终于要在PS2上发售了！这款新推出的游戏最值得一提的地方就是其逼真精美的画面，无论是赛车彼此撞击时所产生的火花、天气变化、世界各地的赛道等全部都真实地在游戏中重现。当然了，各赛车也都采用了新赛季的最新车型，而且在实际比赛中，赛车的车速还会随着剩余的汽油量而改变，你还可以在这里体验到实际F1赛车中进入维修站中分秒必争的气氛，好好地体验游戏带来的兴奋吧！



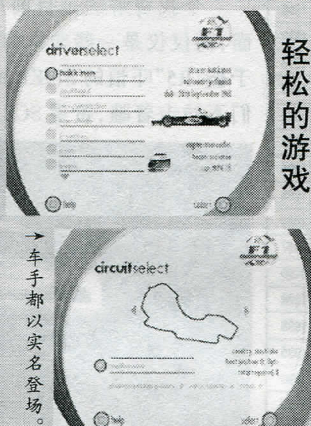


↑不断赚取点数增加赛道。

race now

轻松的游戏

这个赛车模式与其说是一个单纯模拟比赛的模式，不如用“真实”二字来形容更为贴切，而且这还是一个操作简单、初学者都可以轻松掌握的模式。在这个游戏中既使跑出赛道抄近路或与其他赛车有所碰撞都没有关系。游戏开始时，赛道只有银石、蒙亚、霍肯哈伊姆这三个赛道可供玩家选择。



→车手都以实名登场。

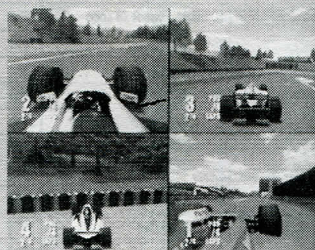
↑以最后的第22个位置开始，在4圈内一定要争取的获得冠军的头衔。

multiplayer

split screen

time challenge

这个多人玩的模式是一个可以同时提供几个玩家一同享受对战乐趣的模式。在这个模式下，利用分割画面使数辆赛车同时出现在画面中，玩家们可在各自的画面上飞驰，并且和对手进行竞赛，或是竞争最短的单圈秒数等这两种对战形式，如果你有多人连接器，最多还可以进行4人的对战。



↑游戏画面分割成4个画面时仍然十分清楚，由于在分割画面的对战中CPU的车辆不会出现，因此可以在这个模式中地与对手一争高下。

gamemodes

split screen

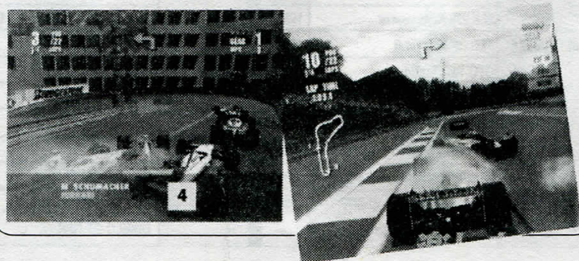
time challenge

这是一个可以由练习赛体验到最终决胜、忠实地模拟整个F1世界的模式。在单人的赛车模式中，你可以在17条赛道与22位赛车手中自由选择，参加其中任何的一项比赛。在完整赛季的冠军赛模式中，你必须参与17场巡回比赛，以成为世界冠军为目标，而这也是这个模式的主要目的。在可自由设定的冠军赛模式中，你可以针对赛季中的赛道顺序自由地进行设定，在全世界所举办的赛事中，以时速300公里急驰的赛道上，你的发挥将左右2000年F1的命运。

从这些模式中，必能体会到多种的游戏乐趣！

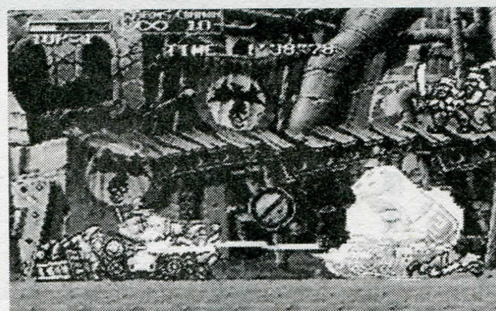
即时重放机能

在这款游戏中所采用的即时重放机能的辅助下，即使在赛车途中仍然可以观看重放，行走中只要按△键便可以观看到以前的动作重放，确认在车道中争取有利的位置、与对手竞争的样子，看看自己的英姿吧。



推迟许久才确定发售日的SNK代表作(尽管SNK已然不在)——"合弹X",真是令我国玩家望穿秋水了。游戏的独特风格可谓开辟了射击游戏的先河,但是销量却令厂商寒心。这种游戏,早十年恐怕上百万都绰绰有余吧。

责编/麒麟 SPIKE



游戏乐趣,终能体会

合金弹头 X

METAL SLUG X

PS 厂商:SNK 类型:STG 发售日:2001年春预定

メタルスラッグX

游戏是系列的第三作,即二代的加强版。游戏仅仅在敌人的AI方面进行了加强,难度上升,无疑对于已经玩惯二代的玩家来说又是一次挑战。PS在移植本作期间是一波三折,传闻→宣布→确定发售日→推迟→音讯皆无→SNK被收购→公布发售日……至今,真是经受了百般磨难。尽管为我国玩家所热爱的S厂已被收购,但是仍不忘将这部史上最出色的射击"勉强"推出,玩家(尤其我国)势必要感受一番。



↑游戏中的关卡进行顺序,图片上的这位独眼龙一刀一叉,其邪恶的模样令人见到即想灭之。可见,本作的形象刻画入木三分。



←游戏的选人画面与二代毫无二致,完全继承了二代的水准,神态各异的人物,火爆爽快的射击感觉全部带到了PS中,"完全移植"的游戏值得期待。

四位战士!四种"战车"!

游戏中两位女战士——艾莉与菲欧依旧登场,而我们另两位"魂斗罗"依旧是带着他们爆笑的作风来到了PS版中。另外,二代中新加入的"战车"也将一个不落的移植到PS版中,特别是那头骆驼"战车"。驾驶着"合金弹头"的勇士们,准备好了没有?

游戏中敌人的爆笑程度相信玩过的玩家一定记忆尤新,形形色色的敌方角色实在是一大特色。以前一直在街机上未加关注的玩家们,这回的PS版可一定要看清楚了!

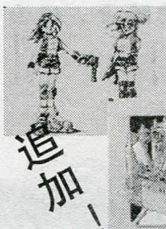
游戏发售日一敲定!
原创要素一加入!

玩『X』,体会乐趣!

METAL SLUG X

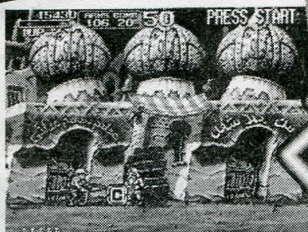
→熟悉的画面,速街机的玩家也决不能错过PS版!





追加!

←原画设定照例登场(SNK每次都加入这些东东),一定让玩家看花眼,珍藏价值嘛……我不说你也知道,很老套了。



↑画面的混乱程度令人眼花缭乱,火爆程度可见一般。

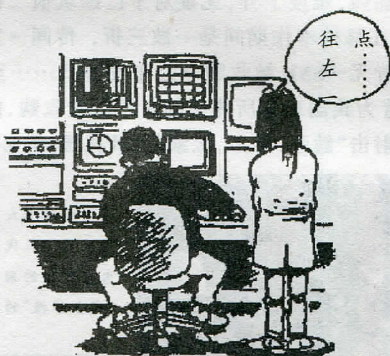
乡愁

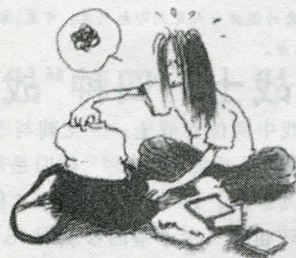
作者：小庄

尤其是年龄大了以后，所有状态都不一样了……

很害怕过年的时候……

除了年前工作量会激增外……





想到要赶上春运高峰回老家，真是一种精神和肉体上疲劳的轰炸……



很可怕！



几年前，还发生过在回老家的路上，碰上了8个钟头塞车的情况。



向来……
前提早订位的时
老是搞不清过年
客满。先生，全部对不起
靠！



哈罗，我要订位。
后来改搭飞机……



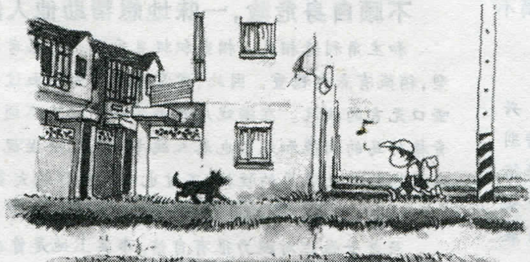
是否只残留在童年。
不知道对于过年的兴奋
噻！
快啦！



可怜羊羔。
是一只要送上虎口的
钱别宴会上，好像我
小心钱包被抢。
呵呵……
听说还有用迷药的……



SWEET HOME?
义逐渐模糊……
久，以至于对『家』的定
或者是因为已经离家太



家乡的发展比想像中快许多，十几
年前稻田中的家……



建筑物中……
一大堆都市的新
如今已经淹没在
菜鸟精舍旅馆

（后接56页）



永恒传说

PS 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2000.11.30

责编/WP

"Tales of Eternia"'s World

主角利德等人所居住的因菲利亚（インフェリア）、浮游在上空的异世界塞列斯提亚(セレスティア)、以及分隔这两块大地的透明云海，与欧帕斯界面（オルバース界面)，这三者总称为艾塔尼亚(エターニア)。主角一行和来自未开化之地的少女梅洛蒂相遇后，得知逼近因菲利亚和塞列斯提亚的危险。观念不同的四个人朝共同的目标开始行动。

登场人物

虽然是住在乡下的猎人——但剑的术出众

利德·海歇尔(リッド·ハシエル)

居住在因菲利亚乡下的拉修安村，以狩猎为生的青年利德。本人似乎并无大志，但其身为猎人的身手却相当出色。喜欢无拘无束的生活，以随心所欲过活为信条。悠闲而讨厌麻烦的性格虽然看起来不像是个主角，不过随着故事的进行他的心中会出现什么样的变化却是相当令人期待。

RPOFILE

性别:男 **职业**:猎人 **年龄**:18岁 **武器**:剑 **身高/体重**:178cm/62kg **口头禅**:"不要理我啦""搞不懂呐"

违背其本意，被卷放冒险的主角

带着凛然表情的主角利德性格却意外地悠闲、怕麻烦。兴趣是在中意的地方仰望天空。服装很随便，对自己嗜好(特别是食物)以外的东西一概没兴趣，似乎也有点缺乏常识。降临在乡下过活的他身上的灾难是，和说着不可思识语言的少女·梅洛蒂相遇；败给喜欢照顾别人的青梅竹马的伙伴法拉；最后变成利德也不得不同行冒险。



以猎人熟练的剑术斩杀敌人

说到猎人就会想到弓箭等飞行武器，不过利德的特征却是以剑为武器。在战斗中巧妙操控此武器于前线与敌人直接交锋。在剑术方面有天份的利德，其特技中有系列贯有的"魔神剑"虎牙破斩"等登场。此外"雷神剑"等带着雷属性的剑术也作为新特技登场。视在地上、空中与敌人距离等状况使用技是操作利德的重点。

引导小队、充满活力的行动派

法拉·艾丝迪(ファラエルステッド)

利德和基尔青梅竹马的伙伴。边帮助照顾自己伯母家的农事，边进行格斗技的修行。拥有从她瘦小的外表看不出来的腕力。明朗积极果断，是能引领小队的行动派。只是,正义感过强常常让自己陷入危险中。而这样的性格似乎是因为幼时被卷入某个事件而造成的……

PROFILE

性别:女 **职业**:农业 **年龄**:17岁 **武器**:护手 **身高/体重**:161cm/46kg **口头禅**:"没问题啦""行得通行得通" **头发**:深绿色的娃娃头

不顾自身危险，一味地想帮助他人的少女

和主角利德相反，相当积极且乐观。是思考不如行动的类型,稍微有点欠稳重。因此,常常出现因为热血过头而让周围人哑口无言的状况。在游戏序盘为了帮助语言不通的梅洛蒂，将青梅竹马的利德和基尔也卷入战斗。是无法坐视有困难的人却不管的热心及温柔的性格,不过也有人觉得她太多管闲事。

以拳、踢打倒敌人的格斗家

虽是女性但对腕力很有自信。事实上她是曾在有名的道场修行的格斗家。法拉的武器当然是经过锻练的强韧手脚。特技分成拳、踢2种。拳的特技有"幻想传说"中克雷斯(クレス)及玛莉(マリー)等剑士空手时修得的"狮子战吼"等!主角虽常被认为是最强的角色，但视使用方法的不同法拉很有可能成为超越利德的角色。要求动作要素的人不妨以法拉来进行游戏。



来自空中彼端的 异世界的褐色皮肤少女

梅洛蒂(メルディ)

圆圆的大眼睛非常可爱，天真无邪的少女名叫梅洛蒂。拥有褐色的皮肤、额上的石头等和其他角色迥异的外貌。她口中所说的语言也是里德等人的世界不同的语言。究竟她是什么人?答案在故事中将会慢慢明朗。梅乐蒂所带的宠物名字是可奇(グィッキー)。在战斗中这个谜之生物将会大活跃!

PROFILE

性别:女 **年龄**:16岁 **职业**:? **身高/体重**:157cm/45kg
武器:宠物可奇 **头发**:柔软的紫色、蓬松 波浪卷的长发
宠物:宠物可奇的体重是200g。叫声和名字一样是(可奇)

将里德一行卷入冒险的"罪魁祸首"

梅洛蒂来自被视为未开化之地的异世界。因为和利德等人所居住的世界语言不同,因此一开始和同伴们难以沟通。不过可以从她的各种动作就能看出她天真浪漫不怕生的性格。即使是在能够理解利德等人的语言之后还是经常说(はいた)!(是哟!)""をけがとな"(谢谢哪)"等不通顺的话。充满韵律感的她,有时会突然开始跳舞,让周围人感到困惑。



跃动感优越的可奇攻击

梅洛蒂的武器是宠物可奇。以快速的动作扑向敌人进行攻击。梅洛蒂本身会和敌人保持距离,因此可以安全准确地给敌人损伤。此外,梅洛蒂也会使用晶灵术,从系列熟悉的"护理(ナース)"等回复系列到激烈攻击的各种的晶灵术。若是可奇的攻击和晶灵术的发动顺利连接上的话就可以轻松地进行连续攻击。执着于HIT数的人就操控梅洛蒂吧!

在明治大学学习晶灵学, 冷漠的知识份子少年

基尔·查贝尔(キール·ツァイベル)

敏感、带着知性气息的少年基尔。拉修安村出身,是利德和法拉青梅竹马的伙伴。他现在就读只有成绩优秀者才能入学的明治大学学习晶灵学。缺点是不会改变自己的理论的顽固者且一说起话来就长篇大论,不过应该会成为小队的军师。在战斗时会使用各种晶灵术辅佐其他人冲锋陷阵。

PROFILE

性别:男 **年龄**:17岁 **武器**:杖 **身高/体重**:174cm 51kg **口头禅**:"不会吧!""怎么可能""不可能!" **头发**:深蓝色的长发 **职业**:明治大学光晶灵学部学士

为了满足对知识的好奇心而参加冒险

年幼时和利德、法拉一起在拉修安村游玩。在被称为要好的3人组当中似乎是最懦弱的。现在虽然不会再哭了,不过遇到要拼体力的活还是不行。基尔会参加冒险是因为遇到谜之少女梅洛蒂,引起他知识的好奇心的缘故。谜题不解开他是绝对不会罢休的。拥有聪明的头脑,但过于重视理论而不懂得通融。常会沉迷于自己的思考中。



利用自然之力释放术的晶灵术士

想依赖基尔的运动力是不可能的。虽然武器装备是杖,但在肉搏战中几乎派不上用场。不过以晶灵术士而言能力却是相当优秀。让敌人脚底出现溶岩的的"喷火(イラプション)"及引发真空刃的"空气斩(エアスラスト)"等系列常见的术陆续登场。此外,一开始就持有晶灵瓶的基尔和梅洛蒂在和各大晶灵订契约后就能使用强力的召唤术。

拥有自己的船, 传说中的海贼子系

恰特(チヤツト)

PROFILE

出身地:??? **年龄**:12岁 **职业**:海贼
身高/体重:146cm/38kg **三围**:B76、H55、W77

年幼却以知性的口吻说话的少女恰特。事实上她是这世界相当有名的传说中的大海贼艾弗利德(アイフリード)的子系。尊敬其祖先,自己也拥有最强的战舰凡艾狄亚号(バソエルティアア号)。若她成为同伴的话或许可以搭乘该战舰也说不定。



经验丰富不屈服 于任何困难的好汉

佛格(フオツグ)

PROFILE

年龄:38岁(事实上已婚) **职业**:自由军的指挥官 **身高/体重**:185cm/92kg **武器**:大炮

利德一行人的同伴中最年长的佛格。指挥自称"自由军"的集团。善于思考,不管遇到怎样的困难也都一笑置之,拥有乐观的精神。不过在面对溺爱的宠物狄狄(デデ)时态度会有很大的转变。



不像是普通商人 的谜之美男子

雷希斯·法曼鲁哈特(レイシスフオーマル)

PROFILE

年龄:25岁 **职业**:商人 **身高/体重**:128cm/76kg **武器**:军刀系

简称雷斯(レイス),比利德等人年长许多。帅气的外表和插在腰际的军刀,看不出来是个商人……。学识丰富剑术也相当好,是个多才多艺的人物。而且性格也不错。总之是充满谜团的人物,会在怎样的情况下与他相遇真是令人期待。



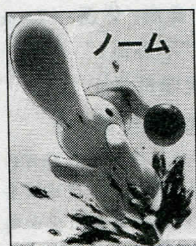
强大的晶灵

火的大晶灵　火晶灵(イフリート)



因菲利亚的大晶灵。以身为大晶灵而骄傲、看护着世界。火晶灵所司掌的晶灵术特征是攻击系最优越的。从小火球到袭卷敌全体的上级术,拥有各种威力的术。

地的大晶灵　地晶灵(ノーム)



塞列斯提亚的大晶灵。别说人类了,就连和其他的大晶灵也是划清界线地生活。任谁都会对它的我行我素的性格感到无奈。虽然外表逗趣,但地晶灵术中有很多有助于战斗的技。攻击防御方面都值得依赖。

冰的大晶灵　冰晶灵(セルシウス)



塞列斯提亚的大晶灵。虽是以可爱的少女姿态出现,但性格却严于律人,更严于待已。一板一眼地想完成身为大晶灵之责任的态度让人感觉到它坚韧不拔的精神。冰晶灵术拥有非常高的攻击力。

风的大晶灵　风晶灵(シルフ)



因菲利亚的大晶灵。感受性强,以清澈的眼睛审视人类的行为。风晶灵术大多是攻击系的术。基本上是以真空刃般的暴风进行攻击,而到了上级术还能引发龙卷风一扫画面内的敌人。

水的大晶灵　水晶灵(ウンディーネ)



因菲利亚的大晶灵。以美丽的女性姿态出现。是大晶灵中性格最稳健的,宛如人类和大晶灵的中间人般的存在。水晶灵术是以体力回复、苏生等以治疗系的术为中心。也有利用水压的攻击系晶灵术。

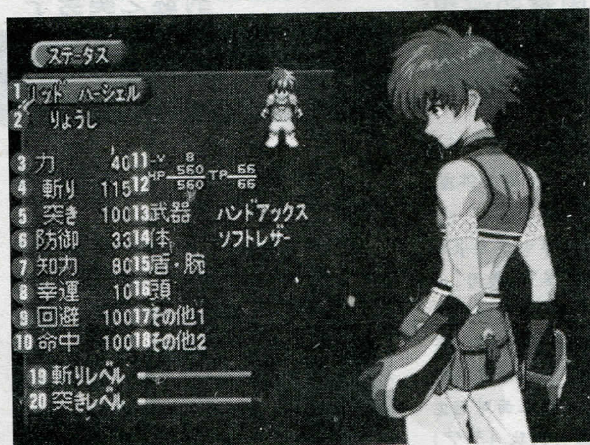
雷的大晶灵　雷晶灵(ヴォルト)



塞列斯提亚的大晶灵。重视真正的伦理,几乎不表现出喜怒哀乐。不过在共同战斗中应该就能感受到雷晶灵内在的强烈斗志。拥有可以给大范围敌人强力损伤的雷系晶灵术。

系统介绍

状态画面解析



上图:在主选单画面选择“ステータス”就会切换成这个画面。

各数值的意思

1 名字
2 称号
3 腕力
4 斩击或拳击的强度
5 突刺或踢击的强度
6 防御力
7 智力
8 幸运度
9 回避能力
10 命中能力
11 等级
12 体力
13 技能点数
14 惯用手装备的武器名称
15 身体装备的武器名称
16 腕部装备的防具名称
17 头部装备的防具名称
18 其他饰品 1&2
19 斩击或拳击的等级
(与技的修得有关。利德、法拉专用)
20 突刺或踢击的等级
(与技的修得有关。利德、法拉专用)

设定自己喜欢的游戏环境

“カスタム(常态)”是指自由设定游戏环境选单。在此可进行画面调整、讯息速度、战斗难度等项目的详细设定。

关于"料理"的效果

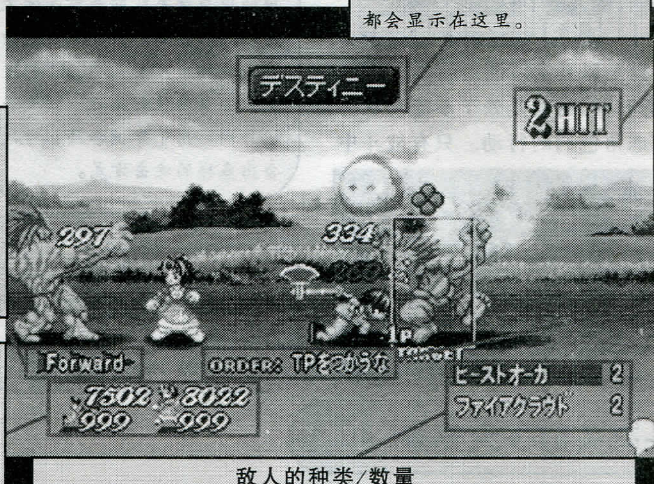
组合食材所做的"料理",是一项具有全员回复效果的方便指令。而且除了比通常回复更好用的复加效果之外,有时也会出现特殊效果呢。

名称	效果
ハンバーガー	全员 HP 中回复
フルーツジュース	全员 TP 小回复
にくなべ	全员 HP 小回复/一定时间内攻击力上升

战斗介绍

战斗系统解析

现在发动中的技·术
不论是敌是我的技·术都会显示在这里。



连段数
表示对同一敌人的连续击中次数。附带一提,以特技连击的方式打倒敌人能赚取额外的经验值。

队列的方向
队列方向的正向是向右。当画面左下显示"Forward"是正向,"Reverse"是逆向。任何战斗都会由"Forward"也就是正向开始。

伙伴们的 HP/TP
显示目前伙伴们的 HP 和 TP,这两项数值即将耗尽时会以红字表示。

敌人的种类/数量
战斗中的敌人/数量的表示。由于战斗场景是横宽式连接画面,所以要特别注意敌人的数量来确认画面外的敌人。



实战解析

战斗时的操作		
玩家可操作 1 名角色(状态画面最左端的角色)	+…左右移动 △…打开战斗选单 ○…攻击	□…防御 ×…技、术的使用 L1…队列变更指令

1 战斗前的准备必须有计划的进行

这个游戏与战斗有关要素虽然非常多,但几乎都可以在战斗开始前事先做好准备!尤其"术·技""队列""作战"这三个设定最复杂的项目请务必在战斗前确认设定完毕。(此外,这些设定在战斗中也可以变更)

调整角色的队列位置

把 HP 低的角色摆在后面当然很重要,此外在被夹击或背后偷袭时的队列也要事先登录!

详细设定同伴的行动模式

"作战"指令可将战斗模式设定为"オート(自动)"的角色作指示。例如想赚经验值的时候要出全力,头目战前要储备战力等,依状况分别使用吧。

作战宗旨
关于攻击和防御哪个优先、使用术或技的频率等共有 5 阶段可调整

作战目标
像"狙击近的敌人""躲避敌技"等,共有 16 种可选择

将想使用的术·技设定好

术(晶灵术)与技(特技),如果有在"术·技"指令中设定好的话,战斗中只要按一个钮就可发动。请注意游戏初期并没有任何术或技设定其中,所以请早点设定吧。此外在"术·技"中还有限制同伴使用的术或技的设定(像法拉不能用回复系以外的特技之类的)。以及可执行 3 种战斗模式的切换。

2 细心把握战斗中所能做的事

"L·M·B"战斗系统虽然给人真实时间制的ACT印象,但是当你打开战斗选单时,你会发现除了打打杀杀之外,可以做的事情还不少呢!以下我们就将战斗中包含的确指令功能、ACT操作方法等方面一一作解析。

活用6种指令来战斗



虽然之前提过战斗过程是以真实时间进行的,但是打开战斗选单、选择指令的时候,时间是处于不流动状态的,所以玩家大可慢慢考虑角色们的行动。只有战斗中才能使用的"号令"指令,感觉就像临时的"作战"指令,但只对该场战斗有效。



角色的操作方法

自动模式(オート)

依据16种"作战指令"和攻击频率的设定,电脑会自动帮你战斗的模式。不过采用这种模式不容易出现连段。

半自动模式(セミオート)

用手柄操纵一名角色(正确的说应该是队列最前面的主角)的模式。对於按○钮决定的攻击目标(可用L1或R1钮变更)会自动执行接近→攻攻击的行动。用十字键和按钮可组合出多样的攻击方式。

手动模式(マニュアル)

比半自动更能享受战斗乐趣的战斗模式。必须自己接近敌人、按上就跳、按○就砍,几乎要变成格斗游戏的感觉了。

"永恒传说"的战斗可依玩家喜好切换成3种模式分别使用。这些项目除了可在指令选单的"术·技"中设定外,也可在战斗中按SELECT钮执行切换。请选择自己喜欢的战斗模式吧。

攻击	操作方法
冲刺	右、右
斩击	○
突刺	下+○
上空攻击	上+○
跳跃攻击	(远距离)○→○
跳跃突刺	(远距离)下+○→○
防御	□
逃跑	按着右 or 左

"手动模式"需要的道具

"手动模式"要在冒险中拿到一样叫做"マニュアルの书"的道具后才会出现。

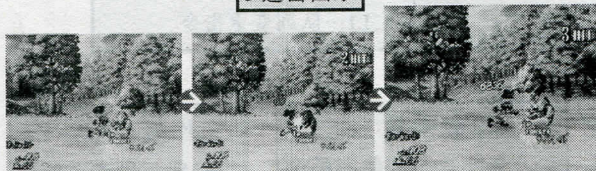
3 确认和战斗有关的3大要素

前面叙述的只是基本操作而已,"L·M·B"系统的精华主要在于特技、晶灵术,以它们所创造出来的连段(COMBO)等三大要素之中。

连段 不让对手反击的连续攻击

在FTG打不出连段的玩家们,告诉你"TOE"的连段简单多了!基本技的连段只要按照顺序按就行了。先记住右面的连段表吧。

3连击图示



基本连段	
2	斩击、斩击
2	突刺、斩击
2	斩击、上空攻击
2	上空攻击、斩击
3	斩击、突刺、突刺
3	斩击、斩击、斩击

特技 具有绝大破坏力的必杀技

拥有凌驾于通常攻击威力之上的特技,强就强在不但攻击力高,连段数也高。不过要注意"必须消耗TP"及"技终了后会有一段时间的僵硬"这两个地方。"特技"不管是单发或是和晶灵术组合连段,都相当好用。如能掌握角色们特技的特性再加以活用的话,战斗过程会比较轻松!

晶灵术 攻、守都很实用的魔法

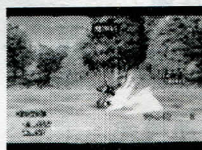
类似魔法效用的"晶灵术"的特征在于不仅用于攻击,也可以用在回复等方面。此外,比特技的效果范围更广,也是它的魅力之一。

上级连段技巧—技术性连段 technical smash

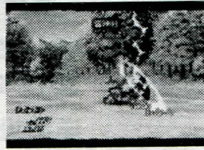
"技术性连段",是在满足特定条件时才会出现的连段的总称。战斗中若使出这种技巧,敌方掉落道具的机率会提升。比方说,利德先3Hit后,再以特技解决对手所构成的连段,正是其中一种。由于"技术性连段"并无参与人数的限制,所以和同伴合力的话发动率会更高,而且具有无限的可能性喔!

特技是会进化的

就像利德有斩击跟突刺、法拉有拳击和踢击一样,各角色的通常攻击有多种型态,但也有等级之分。如果经常使用并熟练这些攻击的话,将可修得新技!



用不同的方法都可以修炼出"雷神剑"这一特技



超越晶灵术的"大晶灵召唤"

和故事主轴有重大关系的"大晶灵"们,如果能将其力量为己用,将能使出相当强力的晶灵术。此外,似乎还有关于大晶灵的重大系统存在……

序幕

简略流程

游戏开始→拉修森林展望台（见晴台）→拉修森林（ラッシュの森）→边境村庄—拉修安（最果の村 ラッシュアン）→拉修安河渡口（ラシュアン河栈桥）→雷格鲁斯道场（レグルス道场）→拉修安河渡口（ラシュアン河栈桥）→学问之镇—敏兹（学问の町 ミンツ）→敏兹岩山（ミンツ岩山）→岩山决战（体验版终点）

我们的主角利德相当喜欢在了望望台上眺望远方。游戏开始时利德正和青梅竹马的法拉在村里的了望台上眺望天空。忽然有个白色的发光物体落下。为了确认这个迷之物体究竟是什么东西，法拉单身进入了森林。虽然已经烦透了法拉的好奇心，但因为担心她的安全，利德随后也进入了森林。在森林中利德与叫“可奇”的迷之生物相遇。被库奇引导着，利德和法拉在森林深处见到一个少女，还有她身后那个刚才落下的圆型物体。利德等人虽然想和她沟通，可是却无法听懂她的语言……没办法，只得先将其带回村子，经过学识渊博的基尔翻译，大家终于知道女孩的名字叫梅洛蒂，她是为了防止即将发生在这个世界的危机而从遥远的塞列斯提亚赶来。4个人终于开始慢慢的互相了解，并开始为了共同的目标而前进。要拯救世界就必须要有司掌所有现象的大晶灵之力。而要想得到大晶灵之力就要证明自己是有资格的人。4个人已经准备好了接受大晶灵严酷的训练……



开始冒险

敏兹岩山

因为在大学中得知基尔（キール）目前人在敏兹岩山中的天文观测所，因此一行人在打点行李之后，便离开敏兹，向位于西南方的敏兹岩山移动。或许因为人烟稀少的关系吧？岩山中处处充斥着四处游荡的僵尸、恶灵（能力相当高），而且打倒一个立刻又会补上一个…如果玩家只是要通过这个地区的话，可以在打倒一只怪兽后，利用它们队伍之间所出现的空隙快速通过；而如果玩家想赶尽杀绝的话，就必须先利用洞穴上方的石块来堵住洞口，接着再把洞穴附近的怪兽杀光…如此一来该洞穴附近的怪兽就不会再出现了。


清除前


清除后

岩石山观测站

一边清理路上的怪兽及一边寻找路上的道具…很快的，利德等人来到了基尔所在的“岩山观测站”。不过一进门却只看到黑压压的一栋空房子…正当众人打算深入屋内一探究竟时，基尔还是适时出现了。一阵话家常之后，利德与法拉立刻向基尔说明来意…而专心致力于晶灵学与古代文字的基尔也二话不说地接下了这个差事。

可惜就算是学士基尔，对于这个以古代语为通用语言的小姑娘还是没辄（而且还被人当成色狼…）。就在这时，梅洛蒂（メルディ）一眼瞧见了墙上的世界构造图，并拼命以相当简单的梅尔尼克斯语（メルークス语）来与基尔沟通。

最后，基尔终于大略了解梅洛蒂希望传达的讯息，并向利德等人解释自己研究的课题—“世界崩坏”学说。为了进一步了解梅洛蒂希望传达的真相，大家决定前往木阴之村—莫鲁鲁（モルルの村）拜会基尔的恩师—马赛特（マゼット）博士。



←梅洛蒂的讯息间接证实了基尔的理论。为了追求更详细的讯息，一行人决定前往莫鲁鲁村寻找基尔的恩师—马赛特博士。

望乡洞穴

虽然基尔身上的装备不是很好，但因为敏兹街上也没有更好的防具，所以玩家不用多浪费时间跑一趟敏兹，直接往天文台东方的“望乡洞窟”（望乡の洞窟）移动吧！一到洞窟口，迎面便会走来一个商人。一问之下，原来他为了取得蛋态的蛋（エッグベアの卵）而与伙伴冒险进入

洞窟。最后虽然成功拿到蛋，却也牺牲了伙伴的性命。闲话至此，因为他是一个道具商人，所以玩家可以向他购买一些回复用的道具以备不时之需。因为望乡洞窟是一个受潮汐影响的洞窟，所以根据水位的不同，玩家能移动的地方也不一样（退潮、低水位时可以通过洞窟；满水位时则无法通过）。如果目前潮汐水位与玩家所希望的水位不一样的话，只要在进入洞窟后左右走来走去，达到一定步数之后水位就会变动！

望乡洞窟的道具商人	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
バナンーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

继续往内侧移动会到达一个可以露营的地方，但当众人进入后会突然出现一只蛋向一行人发动攻击（应该是因为自己的蛋被偷走了正在生气…）。这时身为男性角色的利德与基尔当然要负起保护女孩的责任，于是两人便合力将蛋修理了一顿（至于为什么不四个人一起上这一点…可能只有南梦宫的开发人员才知道了吧?）。战斗结束之后，习惯打猎的利德轻松地收起刀剑；而或许是个性使然吧？基尔虽然已经气喘吁吁了，却也不服输地大喊“赢得轻松”。战斗胜利后，队伍便决定在此露营过夜（接下来发生的事件也可以让人一窥“理论派的基尔”与“现实派的利德”之所以水火不容的原因…而“乐天派的法拉”所扮演的调停角色也将会是游戏中促成利德、基尔两人合作的重要关键之一）。离开露营地后只要持续往上走就可以离开望乡洞窟。



木阴之村——莫鲁鲁

道具屋:旅人的店	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
バナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

食材店:钓鱼高手	
ブレッド	60
ベアの肉	150
チーズ	60
レタス	60
キャベツ	60
にんじん	50
きゆうり	50
レモン	60
イチゴ	80
キルマフルーツ	80

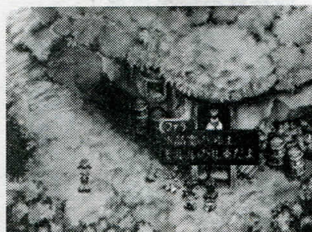
离开望乡洞窟再朝东走一段路就可以看到一株被沼泽群围绕的大树，这就是木阴之村一莫鲁鲁的所在地。进入村庄后，只要持续沿着树干往上走应该就能找到马赛特博士的家（如果想购买食材、道具的话请由中段的绳梯往上爬就可以看到商店）。进入博士家中后，基尔本来打算与恩师寒暄一下，不过因为马赛特一眼就猜出基尔一定是有了新发现才会找他，所以大家很快就进入主题。

经过一番解释，在博士大略知道了一行人的来意之后，便一语不发地走到橱柜旁拿出四副“欧杰的耳饰”（オージェのピアス）…传说高位晶灵术士经常藉由这种耳饰与晶灵沟通，而与晶灵们沟通所使用的语言正是“梅尔尼克斯语”！不过要使用这种道具来进行沟通，首先就必须要与对方达成某种程度的“心灵相通”才行。这点对才刚认识不久的众人来说自然相当困难…就在大家聊到一半时，梅洛蒂突然带着慌张的表情站起来四处走动，接着还立刻头也不回的奔出门去，担心梅洛蒂的众人也只好赶快追出门去一探究竟（根据游戏的定律，这时梅洛蒂一定已经跑得无影无踪，所以大家就必须四处寻找她的踪迹…）。

只是走遍了村庄各个角落，却完全没有发现梅洛蒂的踪影…唯一还没有搜索的地方，就只有危险的内地地区（モルル奥地）了…判断梅洛蒂应该独自闯入内地的众人也只好顺着路上标示牌的指示进入内地地区。一进入内地，果然立刻发现了梅洛蒂的踪迹！不过她似乎完全不理会利德一行人的存在，只是自顾自的往内地深处跑去…“也只有追上去了”…众人想着。追着她跑了一段路后，才猛然发现原来她的宠物一可奇（クィッキー）正遭到一只怪物袭击。

梅洛蒂也不管自己只有一个人，奋不顾身的冲上前去…看到这种情况的利德一行人自然也不会坐视不管，立刻跟着冲上前去围剿这只怪物。或许因为大家齐心要打倒怪物的关系吧?

战斗后，大家与梅洛蒂的语言居然能够相通了…而在大家与梅洛蒂详细交谈之后，才发现她来到这个世界是为了阻止“大坠落”（GRAND FALL，指两大世界将会发生碰撞的现象）的发生。而要阻止“大坠落”，就必须与所有的大晶灵们见面才行…有了这个结论之后，一行人很快的回到马赛特博士的住处。当大家向博士询问水晶灵的所在地，并得到因菲利亚（インフェリア）世界地图之后，众人便离开了博士的家，往水晶灵之河移动。



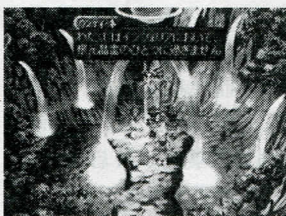
水晶灵的河

这是一个相当典型的迷宫。由于这个迷宫没有什么物品的地方，所以就不多说什么。比较需要注意的地方有两个：1. 由于这里有很多地方的道路会被树影遮住，所以玩家如果有意收集宝箱中的道具，那最好特别留心道路附

近是否有被树影遮住的小路。2. 水晶灵的洞窟藏在瀑布的里面，这点请玩家特别留心。抵达水晶灵的洞窟之后，一行人立刻得到水的大晶灵向一行人传达的“想得到我的协助就必须与我一战”的讯息。

决定与温蒂妮一战的众人于是离开洞窟，继续往画面右侧的森林深处前进。顺着河流向上游前进很快的便抵达了温蒂妮的所在地。接下来虽然只要击败温蒂妮就可以得到它的协助，但一行人也立刻在稍后得知因菲利亚世界中的大晶灵不止温蒂妮一个，为了阻止“大坠落”，利德一行人必须找齐所有的大晶灵才行…

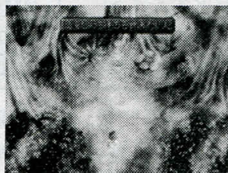
说完，温蒂妮便纵身跳入梅洛蒂的魔力瓶（クレーメルケイジ，此后玩家就可以利用选单中的“C・ケイジ”指令来合成晶灵术）中。而一行人在露营地讨论后，认为“收集所有大晶灵”这件事的规模实在太过庞大，因此决定先到王都—因菲利亚城报告国王之后再决定下一步的行动。决定之后，众人便将下一个目标指向王都—因菲利亚城，不过在那之前似乎要先通过密林地区…



不归的森林

离开水晶灵之河后顺着河流往东南方向走，在通过一座木板桥之后就会抵达一大片的树林，这就是陆路通往王都的必经之地—不归的密林。因为这是游戏中第一个有机关构造的森林，所以为了让玩家方便通过此处，特别准备了一份大地图供玩家参考（不是每次都有喔！），就请玩家根据旁边地图上的标号来前进吧！首先进入森林之后，请玩家先把地图 1—6 的石像转向右侧（站在石像前调查就可以了），并到地图 5－3 的地方把石像转向左侧，接着再移动到地图 3—2 就会发生可奇发现秘密通路的事件，如此一来以前不能去的地方就可以通行了。抵达地图 4—2 区块稍事休息之后，接着请将位于地图 6—5、7—0、8—4、9—0、10—3 的敌人全数打倒。最后只要从地图 9—3 出现的通路往上移动，通过地图 9—4 就可以抵达出口。这个迷宫的机关其实并不复杂，原理也很简单。第一部分所转动的石像会导致地图 2—3 处的石像同步转动，而只要使下方两对石像两两相对的话，第一部份机关就被破解了。而第二部份更是简单！玩家在五个地点所遇到的怪物其实就代表着地图 9—3 处的五座石像，只要把五个怪物全部击倒，这个机关就自然被破解了…因为解谜难度相当低，所以推测，这迷宫或许只是一个要让玩家暖身用的迷宫而已吧？顺利离开迷宫后，就继续往王都—因菲利亚城前进吧！

1—6



2—3



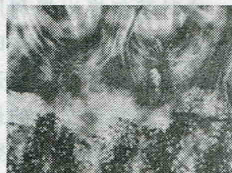
3—2



4—2



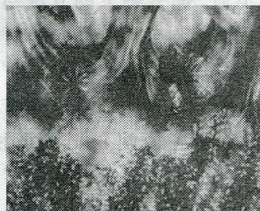
5—3



6—5



7—0



8—4



9—0



9—3



9—4



10—3



王都——因菲利亚城

武器店：武勇传	
ショートランス	1920
クレセントアクス	2200
ヘビークレイブ	2000
ポイズンソーン	1440
ウグイスブエ	1640

防具店：不战胜	
チェインメイル	1900
ホワイトクローク	1480
サークレット	760
アイアンリスト	1320
ラウンドシールド	1600
レザーマント	100

道具店:太平乐	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

总算来到王都的利德一行人，当然想立刻到王宫去会见国王。不过正如玩家所想的，守门的卫兵光到这几个穿着土气、言行怪异的人，当然不会随便放他们进入王宫。

这时基尔提出想利用王立天文台的观测数据来印证自己说法的点子，谁知道一行人还没爬到天文台的最上层，就立刻被里面的研究员给轰了出来，而且基尔的论文报告也被丢在一旁当成废纸…既然王宫、学术单位都行不通，那么剩下的方法当然就只剩下与国王拥有同等势力的教会啦！一行人在讨论之后立刻赶往镇上的教会求见大司教，并把"黑体"、"大坠落"等讯息全部跟大司教详细说了一遍。本来以为有了这个申诉渠道应该就有机会晋见国王说明一切的真相，但没想到整个赛法特（セイファート）教会早已掌握了黑体接近的情报，而且还把"黑体接近"视为"赛法特神"即将再次降临人间的喜兆。既然如此，将"黑体"视为祸源的基尔一行人自然被大司教视为"妖言惑众的异端份子"，而在卫兵的重重包围之下，众人也只好束手就擒。

说是"束手就擒"，其实这也是基尔的策略。他认为只要乖乖被卫兵逮捕的话，就一定有见到国王的机会，因此虽然利德等人有意反抗，但还是被基尔压了下来。不过没想到这个国家的"王前审判"只是形式上的名词，利德一行人根本毫无抗辩的余地。眼见众人就要淹死在水牢里…就在这时候，所幸基尔的论文恰巧被王立天文台长—佐西摩斯（ゾシモス）看到，因此急忙赶来阻止行刑…至此大家总算获救，而阻止"大坠落"发生的工作也总算看到一丝曙光了！

事情发展至此，有办法帮忙侦测工作的基尔便随着佐西摩斯前往天文台进行详细的观测工作；无法帮上什么忙的利德、基尔、梅洛蒂就一起到城中的客房休息，而期间发生的琐事也不用再多提。第二天，国王立刻在谒见大厅中紧急召见所有将领们，而利德一行人因为与这事件有相当程度的牵扯，因此也被要求一起列席旁听。正如



利德一行人所预期的，国王这次的召见是为了要向大家宣布"大坠落即将到来"这件事；不过，根据国王所公布的说法，会造成"大坠落"发生的原因居然是"塞列斯提亚（セレスティア）人的阴谋"，而且还决定对塞列斯提亚发动战争！！虽然这与利德一行人所了解的事情经过完全不同，但面对基尔强烈的质询，佐西摩斯台长也仅以"时势所逼"来回答他的询问…环境的压力逼得他必须公然说谎，这就是现今因菲利亚学术界的现实。

重新认识到他们必须自己解救"大坠落"危机的法拉等人，在出城后重新下定决心寻找其他散布在世界上的大晶灵与"光之桥"。所幸在他们出城时，骑士团长遵照国王的命令给了他们一张可以任意搭乘世界上所有定期船只的船票，因此一行人当下就决定先到港口搭船前往其他大陆，然后再慢慢探访其他大晶灵的下落。

因菲利亚港——巴罗尔港

巴罗尔鲜鱼店:大海	
まぐろ	200
えび	80
いか	80

出城往西北方稍微走一段路就立刻可以看到因菲利亚港，而在抵达港口、检查船票、上了码头之后，马上就能看到有两艘船正要启航：左边的一艘目的地是敏兹，右边那一艘则预定开往巴罗尔。既然都来到这里了，当然不可能坐船回敏兹（虽然利德好像很想回去…）！一行人往右来到了预定开往巴罗尔的船前，并依次登上甲板之后，只见基尔呆呆的站在原地不动。一问之下，原来佐西摩斯台长希望基尔留在因菲利亚协助他搜寻"光之桥"，一直希望在王立天文台从事研究工作的基尔自然不会拒绝这个请求…就这样，利德、法拉、梅洛蒂三人告别了基尔，搭船前往巴罗尔港。抵达巴罗尔港后，下一个目标就是商业之镇—巴罗尔啦！

商业之镇——巴罗尔

道具店:太平乐	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

武具店:大胸脯	
パルチザン	2960
チンクエデア	1600
ナイツサーベル	1600
ニードルグローブ	2400
メイス	1200
ウグイスブエ	1640
チェインメイル	1900
ミステュローブ	1440
アーメットヘル	1440
ブレスレット	3360
バックラー	460
ラウンドシールド	1600

宝石店:不一定	
マジックミスト	6000
ポイズンチェック	6000
パラライチェック	24000

巴罗尔镇位于巴罗尔港的西侧，是一个因菲利亚世界中所有商人都会到此聚集的商业城市。而利德一行人也正是看中了这点才打算到这里来收集"大晶灵"的相关情报。进入城镇以后，果然发现这里虽然比不上王都豪华气派，但街上贩卖的商品却是应有尽有、往来的人更是五花八门…走着

食材店:一心一意	
ブレッド	60
パスタ	60
ベアの肉	150
ミルク	50
チーズ	60
キュベツ	60
ポテト	60
にんじん	50
レモン	60
キルマフルーツ	80

走着，突然看到街上一堆人围着一个小孩子。见义勇为的法拉也不问理由，上前就把那个“欺负小孩的大人”打得乱七八糟。等到发现打错对象时，那个真正该打的“小偷”早就已经跑得无影无踪了。正当这个生气的店家老板打算叫法拉作苦工来赔偿债务时，幸亏有个男子及时出现为她解围…男子的名字叫雷斯（レイス），是个喜欢四处探索稀有商品的旅行商人，而且目前正在探索一个叫做“风晶灵空洞”的地方。听到“风晶灵”三个字的法拉一行人自然不会放过这个难得的情报，当下便要求雷斯带他们去探索“风晶灵空洞”（这时他会开口向一行人要求50000块的代价，当时因为没钱所以拒绝了…不过接下来他还是会与玩家一同前往空洞，所以应该没必要付钱）。约定之后，只要玩家整理好队伍的装备，就可以到宿屋前与雷斯会合，一起出发前往“风晶灵空洞”。

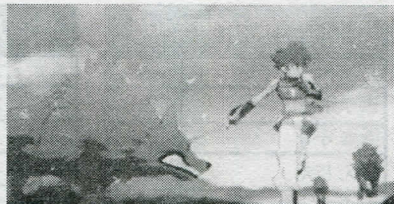
风晶灵空洞

这个空洞位于巴罗尔的西南方。据说正如它的名称一样，空洞中整年都吹着令人站不稳脚的强风；但也正因为如此，这个空洞中有大晶灵存在的可能性又更高了几分。一行人来到空洞口，本来以为有卫兵看守的空洞会很难进入，不过没想到经过雷斯一番周旋之后，两个卫兵居然恭恭敬敬的让开一条路…进入洞窟之后，玩家必须记住两个要点：

1. 这个天然洞穴里没有楼梯，上下楼层的移动完全仰赖由洞穴中喷出的气流（当气流出现时“可上、不可下”，当气流消失时“可下、不可上”）。

2. 遇到大风地带时，就必须利用周围的石头堵住风口后再继续前进。

只要能掌握这两个要点，那么玩家就应该可以顺利前进到空洞的最深处。那么，接着还是来看看故事的发展吧！一行人来到空洞的中间地带时，由于队伍中的成员都消耗了不少体力，所以雷斯提议在风比较弱的地方露营休息。而在此法拉也向雷斯详细解释了她与利德为了解除了“大坠落”的危机而展开收集大晶灵的旅行目的，以及她之所以这么热心助人的原因。第二天一早，众人便继续往洞穴深处前进。所幸接下来也没有什么陷阱，而且迷宫中的构造也不算复杂，很快的一行人就抵达了风晶灵—希尔弗(シルフ)所在的台座。



只要能在此打败希尔弗就能使他进入魔法瓶（与希尔弗对战时，建议先指派三个成员把它身边的两个大家伙清掉，而玩家操作的角色则专心攻击会施放魔法的希尔弗。另外，希尔弗只要受到攻击就会立刻移动，玩家可别追丢了喔！）。成功收服希尔弗之后，一行人就迅速离开这个地方，准备往下一个晶灵所在的地方前进。一行人来到洞口后，原本预计先回巴罗尔补给一番之后再继续往下一个“很热的地方”前进，谁知道看守的卫兵突然叫住雷斯。原来为了能够让大家进入空洞，雷斯居然把他价值50000块的古董壶提供给卫兵作为交易条件（雷斯自己开的价格…而且有没有跟卫兵收钱，收多少钱则是未在数）。现在因为卫兵要跟他拿这个古董所以他就必须离开队伍去完成交易。众人虽然不愿意（尤其是梅洛蒂…），但因为他毕竟是一个商人，所以大家也不便阻拦。不过当大家正要离开空洞地区时，基尔居然自动跑来归队了。看来由於他的利用价值没有了，所以台长也不需要他继续留在王都的样子（不过样子实在有些可疑）…不过有了基尔的加入，在战力上总算令人稍微安心了一些。接下来，就是去找那个关於“很热的地方”的线索啦！

热砂之镇——香巴尔

道具店:落跑水	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

防具店:丝绸	
ホワイトクローク	1480
シルククローク	1840
フェザローク	1840
フェザローブ	1560
ブルーリボン	2800
レザーマント	100
キッチンミトン	3560

食材店:香食品	
ブレッド	60
パスタ	60
ライス	100
ベアの肉	150
いか	60
えび	60
チーズ	60
卵	50
ミルク	50
まぐろ	200
豆腐	60
こんにゃく	60
レタス	60

防具店:暖身	
リングメイル	3500
クロスヘル	3600
ゴールドクレスト	3560
カイトシールド	4000

食材店:琥珀果菜店	
キャベツ	60
ポテト	50
きゅうり	50
にんじん	50
玉ねぎ	50
トマト	80
ビート	60
大根	60
レモン	60
イチゴ	80
バナナ	50
キウィ	80
キルマフルーツ	80

武器店:热烈一击	
ダオ・ブレード	4400
クレセントアクス	2200
ハルバード	3800
プリティホラガイ	3160
ジェムロッド	3200

为了取得“很热的地方”的情报，一行人只好再次回到巴罗尔。一问之下，原来在巴罗尔西方海岸的对面有一个被称为热砂之镇的都市—香巴尔，但因为没有定期船会通过那个地方，所以只有拥有私人船只的商人可以到那里做生意…所幸当利德一行人收服风晶灵后，风晶灵曾经提供一个可以在水面上移动的工具给他们，因为只是要渡海的话对众人来说并不会很困难（使用方法是在地图画面的空旷处按下□键，并选择“エアリアルボード就可以了）…于是，一行人搭上了“エアリアルボード”便往西边(或往东也行…)香巴尔前进。这时如果玩家担心会迷路的话，不妨打开道具选单，并到“贵重品”的栏位中选用“因菲利亚世界地图”(インワェリマッブ)，如此一来便可以随时确认自己的所在位置，同时还可以查阅目标地点的位置喔(号称“连方向痴都不会迷路”的超好用道具…)!

众人很快来到了热砂之镇—香巴尔。在镇上稍微打听之后，果然得到了火晶灵的相关情报。原来在本镇的东南方有一个叫做“火晶灵之谷”的地方！因为根据过去的状况显示，这种地方多半都有晶灵存在，因此一行人稍微打点行囊之后，就决定出发前往东南方的“火晶灵之谷”…但在出发之前还请玩家注意一些地方：首先，由入口处直接顺着阶梯走到画面最上方的一话，玩家就会发现一位站在墙角、名为“伊蕾奴”(イレーヌ)的女性。这位女性将会根据玩家收集到的透镜（レンズ，就是游戏一开始时在村口废屋、利德家楼下…等地找到的那个不知道要作什么用的东西…）数量赠送给玩家相当不错的赠品。另外，从入口处往左走到尽头，画面一转换就可以来到一个有水池的广场。只要玩家与水池下方的男子讲话就可以挑战迷你游戏—“ミャンバルーン”!

火晶灵之谷

一行人抵达火晶灵之谷后，为了驱散谷中的热气，基尔立刻召唤水晶灵温蒂妮出来帮忙…虽然火晶灵之谷中的地形并不复杂，而且也没有什么高难度的陷阱，不过由于自然界中的大晶灵能力几乎相等，因此在对火晶灵比较有利的“火晶灵之谷”中，温蒂妮能够维持降温能力的时间就显得相当有限。也就是说利德一行人必须在水晶灵温蒂妮耗尽HP之前收服火晶灵，并成功退出洞窟(请注意：途中踩到火焰的话会使温蒂妮的HP大量减少）…考虑到这一点，建议玩家先全力往火晶灵所在的最深部前进，等到成功收服火晶灵后准备离开洞窟时再视温蒂妮的状况来寻找洞窟中的宝箱；或是收服火晶灵以后先退出“火晶灵之谷”(一到地图画面温蒂妮的HP就会回复)，接着再进入谷中把宝箱一个一个找出来。



经过一段的休息之后，众人便来到了火晶灵所在的地方。不愧是暴躁的火晶灵—伊弗利特，在它出现后根本不给利德等人解释的机会，当下便攻了过来。幸好利德等人也不是省油的灯，两、三下就把伊弗利特解决了(说是两、三下，但其实伊弗利特的攻击能力相当高，所以玩家最好一边留意队员的现有的HP，一边使用水系的技巧连续攻击)。成功击败伊弗利特后，在温蒂妮的劝说(威压?)之下，伊弗利特终于也进入魔力瓶中。到此，因菲利亚的三大根元晶灵已经完全收齐，接下来就是光之大晶灵了…正当众人这样想着，没想到被收服在瓶中的三个晶灵突然全部冲出瓶子，紧接着在一阵融合之后，光之大晶灵—雷姆（レム)便在他们的面前现身。经过一番对话后，一行人得到“大坠落”居然是由人为因素所造成的！因此光之大晶灵并无意担负起拯救世界的重任。不过，雷姆还是给了众人一条路走—那便是“渡过光之桥，到塞列斯提亚(セレスティア)寻求解决的方法”说着便给了众人一枚“魔法戒指”(ソーサテーリング)，并同时消失了踪影。因此，众人只好决定先退出洞窟外再来慢慢想办法…在退出洞窟的途中，大家得知了发动“大坠落”的人名为“巴利鲁”(バリル，正好与当年发现“光之桥”而一去不返的男子同名)，也同时知道大家所寻找的“光之桥”正位于法洛斯(ファロース)山上(基尔提供，至于他为什么会知道…这就得留待以后的剧情来慢慢说明…)。于是带着种种的谜团，众人决定朝向下一个目的地—法洛斯山前进。

灵峰——法洛斯山

因为法洛斯山的教会道具店只有简单的应急商品，所以建议玩家最好能在香巴尔仔细整理武器道具之后再出发前往法洛斯山。法洛斯山位于香巴尔西南方的小岛上，它也是因菲利亚世界中最高的山。在这里除了山顶的遗迹之外，就只有位于登山口附近的法洛斯教会(这里也是赛法特

法洛斯教会道具店:落跑水	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
バナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

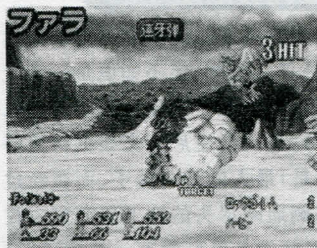
教的发祥地），所以算是一个相当荒凉的小岛。一行人来到山脚处后，因为顾及到接下来艰险的登山行程，所以众人决定在教会中住宿一晚。而在第二天大伙准备出发时，神父也善意地传授法拉“回生功”这套技巧…接下来的目标就是山顶了！不过才爬没多久，众人就立刻遇到土石崩落的事件，而法拉也因此与众人失散…所幸利德这边的众人都平安无事，而法拉这边则因为得到了雷斯（！）的协助，而能够继续往山顶移动。不过…雷斯为什么会在这里呢？

接着虽然两路人马互相确认了彼此平安无事，但因为山道的关系所以两路人马并没有办法马上会合。因此决定大家分别往山上移动，并在山顶的地方会合。接下来，玩家就必须以三人的队伍来突破灵峰法洛斯啦！一路上除了落石的陷阱以外并没有太复杂的地形，不过往上到了某处，玩家必须命令可奇解开所有地点的绳索才能继续前进。这时请玩家依据下列的动作执行：

“右!”→“いけ”→“がんばれ”→“がんばれ”→“そこ!”→“がんばれ”→“いけ”→“がんばれ”→“そこ!”→“いけ”→“そこ!”→“そこ!”…

如此解放了三条绳索之后一行人就可以继续往山顶移动（玩家也可以用自己的方法来解开那三道绳索）。接着再走一段路就可以到达山顶。

到达山顶后，果然看到法拉与雷斯已经在那里等候多时了。一阵寒喧之后，雷斯便告别了大家独自往山下走去，而利德等人也藉由戒指的帮助（以R1射出的火球攻击石室旁的石碑）进入山顶的石室中，而且在三大根元晶灵以及光之晶灵的协助之下，一行人顺利的开启了光之桥。可是，就在大伙打算藉由光之桥进入塞列斯提亚的时候，一行人的背后却传来一阵熟悉的声音喝住了众人，一看之下，居然是应该已经下山的雷斯！原来他并不是什么旅行商人，而是因菲利亚王国的元老骑士，真实名称是“雷希斯·鲁严レイシス·ルエイン）”在接下来的对话中，大家得知雷希斯长期在外旅行调查的真相（调查“赛法德之钥”所显现的异象），以及基尔之所以被逐出王位天文台的原因（取得巴利鲁的研究资料，接着将该资料完全消灭）。



最后，由于雷希斯判断利德一行人的所作所为会影响王国的存在，因此决定在一行人即将踏上塞列斯提亚之前将他们消灭掉…接下来，就是利德一行人与雷希斯（雷斯）的决战。成功打败雷斯并踏上光之桥后，利德一行人便可以前往塞列斯提亚…

相对世界塞列斯提亚
——晶灵栖息城市～艾门

食材店:德里斯·艾门			
ブレッド	60	きゅうり	50
ライス	100	トマト	80
チーズ	60	バナナ	50
ミルク	50	キウイ	80
タスクのにく	150	アマンゴ	80
レタス	60	ホワイトソディ	60
キャベツ	60		

武器防具店:巴布斯·艾门	
ソー・サーベル	8000
ウォーハンマー	9000
バルディッシュ	8400
グラティウス	8400
シルバーナツクル	7600
ルビーワンド	7200
スプリントメイル	8000
アンバークローク	7800
クリスタルローブ	4200
デュエルヘルム	5000
ストライプリボン	5200
ファインシールド	6000

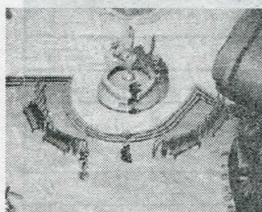
炼金术工房:艾鲁斯·艾门	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
バナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

来到塞列斯提亚后，每个人的心境都不太相同。梅洛蒂因为回到久别的故乡所以显得相当兴奋；基尔因为第一次踏上未知的土地所以心情似乎也相当愉快；利德想着从莫名其妙被卷入事件起，一直到被拖到异世界来为止的一切事情…想到自己可能无法再次回到因菲利亚的他显得有点沮丧，同样窝在一旁的法拉则是因为雷斯的事件而完全失去了笑容…不过在经过一阵对话之后，大家也知道窝在这里不是办法，于是众人听取了梅洛蒂的建议，决定先到梅洛蒂的故乡—艾门（アイメン）打搅一番。於是众人离开了这个荒芜的小平台，朝晶灵栖息的城市—艾门前进。

离开荒芜的碉堡之后只要面向东南方就可以发现一个闪烁着紫色光芒的城市。那就是“晶灵栖息的城市—艾门”。进入艾门后，虽然镇上的居民对利德一行人感到相当好奇，但态度方面却也相当和善…与一般因菲利亚人对待塞列斯提亚人的态度完全不同…紧接着到梅洛蒂的家中后，梅洛蒂、基尔、利德三人决定到外面四处参观，法拉则因为精神不是很好而选择留在家中休息（接下来只要逛完

武器店、炼金术工房、雷晶灵的路灯、在晶动供水塔与下方的两个小孩对话后就算参观完毕)。当大家参观完毕之后,便可以回到梅洛蒂的住宅。不过这时由于基尔想去见识一下艾门的图书馆,因此只有利德一个人先进屋休息(进屋后所探讨的人生哲理与游戏并没啥关系…所以在此先暂时省略。不过如果玩家有兴趣知道内容的话可以也来信询问!)。

第二天一觉醒来,利德赫然发现基尔居然没回来睡觉。到法拉房间一问之下才发现原来梅洛蒂也没回来…这时因为利德心里已经有了一点头绪,所以便决定与法拉一起去找他们。来到图书馆(位于晶动供水塔的左边,原来有一个小孩挡住入口的地方…)后,两人果然发现了基尔跟梅洛蒂的踪影。原来为了多了解一些塞列斯提亚的人种、文化,两人居然在图书馆理翻了一晚上的资料。接下来一行人将熟睡的梅洛蒂送回家,在外面整理了必须的道具装备之后接下来就只要等梅洛蒂一起床,大家就要准备继续往其他地方移动了。谁知道回到梅洛蒂家才发现她早就醒了,而且还对着一具奇怪的机器讲着众人听不懂的话,一问之下,原来这是一具名为艾拉拉电话(エラーラ电话)的机器,而这具电话的发明人加雷诺斯(ガレノス)也正是接下来梅洛蒂打算带他们去会见的人。因此一行人的下一个目的便决定是加雷诺斯所在的陆伊西卡镇(ルイシカ)啦!


↑水池中那个亮点是隐藏宝物!

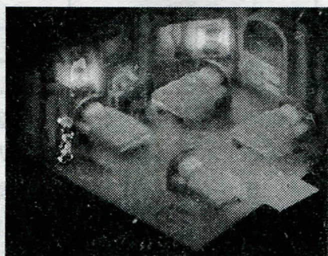
晶灵铁道——艾门~陆伊西卡

车站道具店:陆伊西卡商人			
アップルグミ	100	ライフボトル	400
オレンジグミ	200	フレアボトル	600
ミックスグミ	1000	リキュールトル	1200
レモングミ	2500	ホーリィボトル	200
パイングミ	3000	ダークボトル	200
パナシーアボトル	160	スペクタクルズ	50

车站武器店:艾斯·陆伊西卡			
グレイトソード	6600	アンバークローク	7800
シルバーナックル	7600	クリスタルローブ	4200
メモリーW	8000	デュエルヘルム	5000
スプリントメイル	8000	ストライプリボン	5200

车站食材店:夫斗·陆伊西卡			
ライス	100	ビート	560
タスクのにく	150	とうふ	60
キャベツ	60	レッドソディ	60
パテト	50	ホワイトソディ	60
たまねぎ	50	ブラックソディ	100
トマト	80		

正当大家准备离开艾门前往下一个目的地时,只见武器店见习生哈密鲁特(ハミルト)匆匆忙忙的跑来跟梅洛蒂道别(这时众人很识相的闪到一边,让他们慢慢讲…当然,基尔似乎也察觉到哈密鲁特对梅洛蒂有意思…)经过一阵对话后,大伙便离开了艾门。根据梅洛蒂的说法,要前往陆伊西卡唯一的方法就是利用位于艾门东边的晶灵铁道。只是一行人抵达晶灵铁道车站后才发现电车正因为没有燃料而停驶…无论如何都必须赶到陆伊西卡的利德一行只好折回艾门的武器店自掏腰包(2000块)买了一支铁道用的魔力瓶(店中黄黄大大的那一根…)。接着再次回到车站后就可以正式出发。



虽然列车终于可以启动了,不过站长还是提出了两个条件:第一是玩家必须自行驾驶火车,第二则是玩家前往陆伊西卡的途中必须顺便替站长送信…看到这里,聪明玩家们应该就知道这又是一个迷你游戏啦!这个类似“电车GO”的迷你游戏玩法相当简单(而且就算不会玩也不影响剧情):首先把电车的刹车全部放开(按方向键的“下”)让电车自由行驶,接着只要在梅洛蒂发出“看见了”的声音时(日文…总之听到梅洛蒂声音的时候就没错)立刻把刹车调整为4格(按方向键的“上”来调整),接下来只要等电车停下来就可以了…重复四次这种动作就可以抵达陆伊西卡车站。随后在车站前的小卖店整理一下行李后,大伙就准备往陆伊西卡出发了。

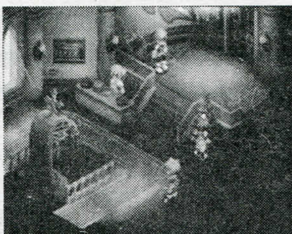
废墟之村——陆伊西卡

离开陆伊西卡车站后,稍微往东边走就立刻可以抵达陆伊西卡…不过与其说这是一个城市,还不如说是一堆废瓦砾组成的废墟(这也是建议玩家在车站先整理装备的原因,因为这里根本没商店…)。进入村庄后大家根据梅洛蒂的指示来到了看起来(曾经是)最大的一间房子,而在经过了一番探索之后,终于在右侧通路尽头的地下研究室中找到了全塞列斯提亚中最有名气的晶灵科学家—加雷诺斯!在加雷诺斯简单的自我介绍之后,基尔立刻提出了许多疑点;而加雷诺斯也在稍后不厌其烦的为大伙一一解释:首先,仅管理论上不可能,但“大坠落”确实是由巴利鲁以人为力量所引发的现象。

这种力量就称为“极光术”,而且这种只要是具有“菲布利鲁”(菲布利鲁即是フィブリル,属于一种未知的力量。梅洛蒂与利德互相触碰时所产生的七彩光芒就是…只不过巴利鲁的菲布利鲁被称为“神的菲布利鲁”而利德的菲布利鲁则是“未知的菲布利鲁”)体质的人就能使用…这也是加雷诺斯当初希望梅洛蒂前往因菲利亚的理由(一为

收集大晶灵、另一则是找寻具有“菲布利鲁”体质的人物)。接下来为了找出破解极光术的方法，利德接受了博士要求调查他身体的请求，而其余众人则到其他地方稍事休息…

深夜，迟迟无法入睡的法拉跟梅洛蒂因为法拉的一个问题而聊起有关两人双亲的事情。虽然梅洛蒂表示自己没有父母，但在法拉谈完自己年幼就已经亡故的双亲后，画面中却出现了一个相当令人纳闷的片段；而且接下来两人就寝以后，画面中又再次出现了一个看似梅洛蒂小时的情景…看到这里，笔者也不禁怀疑梅洛蒂的身世是不是藏有什么重大的秘密，不过想必在后面的剧情中一定会有所交代才是。第二天一早，法拉等人又再次聚集到加雷诺斯的研究室中。加雷诺斯表示，虽然他能确定利德的体内潜藏着相当强力的“菲布利鲁”，但仅仅一个晚上的研究实在无法找出明确的答案。最后，利德一行人决定自行到世界上四处探索能够打败巴利鲁的情报，而加雷诺斯则继续留在这里研究“菲布利鲁”与“极光术”的关系。因此，大伙便决定朝加雷诺斯所建议的目标地点—贝鲁迪港镇（港町ベイルディ）前进。



晶灵铁道——陆伊西亚～地晶灵的废坑

地灵村道具店:诺姆的玩具			
アップルグミ	100	ライフボトル	400
オレンジグミ	200	ホーリィボトル	200
レモングミ	2500	ダークボトル	200
パナシーアボトル	160	スペクタクルズ	50

地灵村食材店:诺姆的零食			
ポテト	50	レッドソディ	60
にんじん	50	ホワイトソディ	60
たまねぎ	50	ブラックソディ	100
ビード	60	パープルソディ	200

因为贝鲁迪港在相当遥远的西边，因此大家决定还是搭乘晶灵铁道前往目的地（请到电车前跟站长指定要前往“废坑车站”)。本来以为这应该会是一趟轻松愉快的电车旅行，结果没想到“南梦宫制作小组”在这里还是加入了一套小游戏。这是必须利用炸弹来驱逐魔物的游戏，玩法大概是这样的：首先，玩家手上会配有四颗晶灵炸弹（游戏中只要不作任何动作，炸弹就会慢慢补充…最大四颗)，而且只要按下○钮后画面上就会开始倒数。因为倒数到达0时炸弹就会爆炸，所以玩家必须在适当的时机放开炸弹，使炸弹正好在魔物的面前引爆。请注意，如果炸弹在利德的手中爆炸的话将会导致利德在一定时间内无法行动，而若是这时魔物追过电车的话就会发生战斗。这游戏一样不会影响剧情的发展，而且多几场战斗的话反而可以多赚一点经验值…有心练功的玩家不妨从头到尾都不玩小游戏，等着魔物追上火车吧！一段时间后，一行人便会抵达晶灵铁道的终点站—地晶灵的废坑。

地晶灵的废坑

虽然这里是山洞的内部，不过因为有地晶灵存在的关系，洞穴内部相当明亮。“反正横竖都通过这个废坑，而且现在也没有目标…”，于是一行人便决定顺便探访居住在这个废坑中的“地的大晶灵”。进入坑道之后首先来到矿工的休息区，这要不要休息请视玩家队伍的需要来决定)，调查铲子隔壁的储物柜后就能选取要携带的工具…这时请玩家先选择“発破用ダイナマイト”(爆破用炸药)，接着离开休息室后继续往洞窟右侧移动，如此一来就可以发现一块挡路的大石头。调查石头并利用炸药爆破这块大石头后，利德一行人就可以继续往洞窟深层移动。

如果玩家想要自行探索洞窟内部的话当然可以自由移动；但如果您想快速破关，那就请依照提供的路线来移动；爆破岩石进入坑道后，首先请往右侧深处移动并进入最深部洞穴；接着不理会叉路持续往画面下方移动，直到画面再度变换为止；画面变换后，玩家应该可以发现画面上有一条通往左侧的道路…这时请玩家顺着这条通往左侧的道路走到尽头，接着再转向下方进入下一个画面；如果玩家没走错的话，这时画面上应该会再次出现一块挡路的大岩石…

请在利用炸药破坏这块岩石之后顺着原路回到休息室，并将手上的“発破用ダイナマイト”换成“修理用工具セット”(修理用工具组)；最后再次回到刚刚爆破岩石的地方，利用修理工具维修升降梯上的所有故障点（共有五个，分别是“控制盘的面版”、“控制面版正上方刚好挡住利德下半身的位置”以及“升降梯右侧支柱正上方刚好挡住利德的位置”。因为故障地点似乎有顺序限制，所以请玩家依以上顺序仔细搜查…)后，利德一行人就可以利用升降梯朝洞穴的更深部前进了。

抵达坑道下半部后，大家会先扎营休息一下（休息时梅洛蒂会教大家玩一种名为“ウィス”的纸牌游戏)再继续前进。接着请玩家再依笔者的路线继续行进：首先请向休息处右下方的通路移动，不过走几步路之后就要立刻转入右边的洞口。

变换画面之后，请先往右方直走到一个有台车轨道的地方并扳下台车控制面版的拉杆，这时请玩家把手上的“修理用工具セット”换成“発破用ダイナマイト”，然后离开这个地方往



画面下方移动，并在抵达画面尽头时转向右侧前往下一个画面。换画面时，相信大家都已经了解笔者叫大家把“修理工具”换成“炸药”的意思了吧？利用炸药爆破挡在路上的岩石，并在前方路口转向画面下方、更换画面之后，玩家便正式来到了地晶灵—诺姆（ノーム）的村落。



本来笔者相当担心利德一行人必须在道具、体力都不足的情况下与地之晶灵开打，不过所幸地灵们已经在这里建立了一个小小的村落，所以玩家可以在村落中充分补给体力、道具后再去挑战地之大晶灵。进入村庄的最深处后，果然众人立刻在台座上发现了诺姆的踪影。

再来就是根据过去的传统，与它打上一架！虽然诺姆的攻击方式仅有物理攻击，但因为周围的小地灵会朝利德一行人投掷石块，而且它会使用“集中连续攻击一人”或是“召唤大批小地灵来进行全体攻击”的技巧；所以玩家在攻击它时最好把基尔、梅洛蒂分散在队伍的两侧拼命施放魔法，而擅长物理攻击的利德与法拉则站在队伍中间夹住诺姆进行攻击（这种作法是为了不让诺姆有机会施展技巧，因此玩家所使用的武器最好是重量比较重的打击型武器）。打败诺姆之后，由于因菲利亚三大晶灵的劝说，诺姆终于同意进入利德一行人的魔法瓶中；而在其他小诺姆的帮助之下，众人也才得以藉由捷径顺利离开地晶灵的废坑…接下来，就是继续朝贝鲁迪港镇前进啦！

恰特的小屋

说是要朝贝鲁迪港前进，但其实这里离贝鲁迪港还相当遥远；因此利德一行人为了休息并确认贝鲁迪港的方位而来到了这栋位于海边的独立小屋（这时玩家所见还只是“小屋”而已）。结果进房之后，队伍竟落入了会让人昏睡的陷阱而倒地不起…等到大家一觉醒来后，才发现出口的地方早已变成一座奇怪的迷宫了…因为这个迷宫重在解谜，所以对解谜没把握的玩家请参照以下的解释来进行。

地下八楼

进入迷宫后，首先玩家会抵达地下八层，在这个楼层中玩家也将学习基本的解谜步骤（由入口左右两侧取得玩具鸭子跟发条，并将他们组合后放入中央房间的小洞中…）。首先，进入阶梯右侧的门（画面右上方）并走到最深部的房间，玩家就会看到一只“玩具鸭子”。拿到鸭子并退回中央房间后，这次请走阶梯左侧（画面左下方）的门，并一样走到最深处的房间。调查房间中的机器（梅洛蒂翻译后）后，请再次退回中央房间，并再次走进阶梯右侧的门…再次就不是走到通道深处，而是一进门就转入左侧的通道中，并沿着通道一直走到一个有四个箭号、五根柱子的房间为止。调查房屋中的五根柱子（点灯）后，箭号就会转动，等它自然停在画面左下方（如果想到其他方向，只要把灯全部点上，箭号就会依序沿着顺时针的方向移动）之后，玩家就可以进房间取得“发条”。接着只要回到中央房间并调查中央的小洞，利德就会把鸭子放入水道中。再来就可以爬上楼梯往上一个楼层前进。

地下七楼

首先，请进入阶梯左侧的门，并进入画面上三道并排门中的中间那一道门。接着请玩家转进左侧的门，进门后再左转走回走道就可以取得“玩具鸭子”；然后再次走进中央的门，直走进入左上方的门并顺着道路走出通道就可以取得“发条”再来只要回到中央房间并调查中央的小洞就可以重复上一楼层的动作（将鸭子放入水道按按钮），并往下一个楼层前进。

地下六楼

首先进入阶梯左侧的门，并在进门后立刻右转进入房间，并调查房间中右侧的一台机器（会使本楼层的每个房间中的空气开始流通）。离开房间后，进入通道最左侧的房间中玩家应该就会发现墙上有纸张飘动的迹象（那个门是假的，不用管它）。利用火焰(R1键)烧掉壁纸后就会出现隐藏的门，而进门后就可以取得“玩具鸭子”。回到中央房间之后，接着应该就会看到阶梯右侧有纸张飘动的迹象了吧？用火焰烧掉壁纸，进门之后一样立刻转入左边的门中并烧掉那个假门上方的壁纸，进门就可以取得发条。接着，把鸭子放入水道，继续往地下五楼前进吧！

地下五楼

由于这一楼层的构造相当简单，而且只要回答问题（脑筋急转弯？）就能取得鸭子跟发条，因此便不再多说本层的攻略方法。至于本层中所出现的问题答案如下：

问：海や川があるのに水がない，町があつても人がいないものは？

答：ちず

问：赤ん坊がかけて大人がかけないもは？

答：よだれかけ

问：きれいにすればするほど污くなるものは？

答：ぞうきん

问：板の上にとまる蝶は？

答：ほうちょう

问：ゴミが大好きな飞べない鸟は？

答：チリトリ

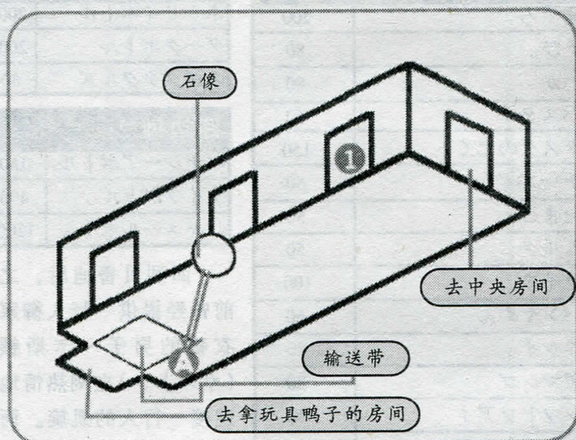
得到鸭子跟发条后，将鸭子放入水道，就可以继续往地下四楼前进。

地下四楼

首先进入阶梯左侧的门并走向最深处的房间，房间中画面的最左边有一个灰铁色的门(垃圾收集口?)，直接进入就可以得到“玩具鸭子”。接着回到中央的房间并进入阶梯右侧的门，一样走到最深处的房间。一进门玩家应该就能看到左边有一个咖啡色的柜子，从那里钻进去就可以得到发条…继续往地下三楼前进吧！

地下三楼

首先一样走入左侧的门，接着请参照附图把石像移动到途中标示A的位置。如此一来玩家就可以不管输送带的影响，强制进入A标旁边的房间拿取“玩具鸭子”。接着离开房间后，只要到图上标示1号的房间中取得发条后就可以顺利通过这个楼层(另外一边不去也没关系)。

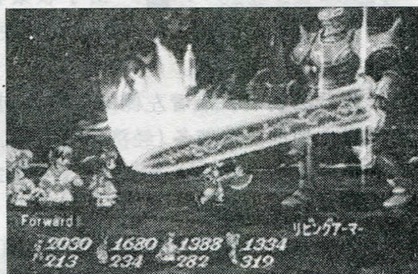


地下二楼

这一层的“鸭子”跟“发条”分别位于阶梯右侧门后的最深部以及阶梯左侧门后的最深部，那么拿了鸭子、发条后就迅速通过这一层…当然没有这么简单！当利德一行人要上楼时才发现楼梯设有“只要人一上楼，阶梯就会消失”的机关。因此首先还是请玩家先取得鸭子跟发条，并将鸭子放入中央房间。接着分别到取得鸭子的房间中转动画面左上方墙壁的画像（把画像的头部转向面对正中央房间，简单的说是按○钮六下），以及到取得发条的房间转动画像(一样把画像的头部转向面对正中央房间，这次是按○钮两下)。回到中央房间后，再次进入阶梯右侧的门中，并在进门后左转进入通道。顺着通道来到有画像的地方时，依照前面的方法把画像转向中央房间(这里是按○四下)…如此便能成功解除楼梯的机关，继续往下一个楼层前进。

简略流程

终于到了最后一层啦！首先，进入阶梯右侧的门并走到最深处的房间，将碍事的木桶拉开后就可以取得“玩具鸭子”。接着回到中央房间并走入右侧的门，前进到最深处的房间，并将散乱在地上及书架上乱放的书全部归位之后就可以在隐藏的房间中取得发条。那么把鸭子放入中央房间的水道后就赶快往地面移动…正当大家这样想时，出口处突然出现了一个铠甲武士挡住去路。没办法，只好与它一战了！由于这个敌人的攻击力与攻击技巧都不是很强，因此玩家应该能轻松突破这个敌人才是。进门后，大伙终于回到了小屋的大厅中…



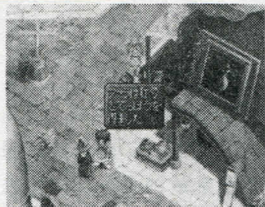
正当大家打算往出口移动时，却发现从迷宫的出口处跑出了一个戴着海贼帽、口气很嚣张的小鬼头。原来名为恰特(チャット)的她乃是大海贼—艾弗利德(アイフリード)的后裔…“她”?没错！她是一个不折不扣的女孩子。本来一行人并不打算理会这个口出狂言的小女孩，不过当她说出她可以提供船只给大伙出海探索艾弗利德的秘宝时，大家的眼睛便亮了起来。因为宝藏还在其次，一行人现在最需要的正是可以带他们前往贝鲁迪港镇的船只！所以大家为了达成目的，只好跟着恰特进入客厅，并答应她要当她的部下(喽罗)…经过一番波折之后，大家终于得到了船只(凡艾狄亚号，バンエルディア)，这下总应该可以前往贝鲁迪港了吧！

港镇——贝鲁尔

武具店:艾斯·贝鲁迪	
デストロイヤー	12000
デモンジャベリン	12000
トライデント	6400
クリスタルシェル	12000
スカルスタッフ	11200
トートバッグ	11800
プレートメイル	12000
ブラッディローブ	8800
チェックリボン	10000
ゴールドブレス	9600
アンクシールド	5200

道具店:登山道具屋	
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50
フリーズチェック	20000

自动航行了一段时间之后，一行人终于抵达了贝鲁迪港镇。本来大家打算立刻到镇上探访巴利鲁的下落，不过因为天气实在太冷，基尔竟然活生生的被冻成冰块…一行人只好先到比较温暖的宿屋（酒场）中取暖，顺便商量下一步的行动。到酒场中打听后才知道，原来镇上



之所以会这么冷是因为居住在北方的冰晶灵心情不好所造成的（当然是镇民的猜想），而且为了去确认事实真相而出发的冒险队没有一个回来…由于收集各大晶灵也是利德一行人冒险的目的之一，因此大伙便决定代替镇民到冰晶灵山去一探究竟。

离开酒场后，沿着左侧的道路来到登山道具屋整理一下登山用的防寒装备（经济许可的话，最好买四个可以防止被冰冻的フリーズチェック，一个20000）后，接着就是往冰晶灵山出发了！

关于登山道具店内的服装选择，首先请玩家先跟店老板对话取得利德用的衣服，接下来跟法拉、基尔、梅洛蒂对话之后，便要帮她们挑选衣服。店里共有四个展示架，其中两个在老板的正上方、一个在老板的右下方、最后一个则在画面的最右边…选择衣服时请帮法拉选择“ポンチョ（一件式南美斗蓬）”、帮梅洛蒂选“ケープ（披肩）”、基尔则是“オーバーマント（厚大衣）”。选择完毕后店里就会变成普通的道具店…整理完后就立刻往冰晶灵山出发吧！

冰晶灵之山

出了贝鲁迪往西北方一看，就立刻可以发现“冰晶灵之山”。虽然有了防寒衣物的协助，但冰晶灵的冷气还是比大家想象的程度要强了许多…所幸在伊弗利特的协助之下，众人总算可以顺利往山上前进。山上的道路虽然复杂了一点，不过因为差不多每条路都会会合，所以玩家应该不会有迷路的问题吧！

> 至于中途比较麻烦的地方，就以流程说明的方式来为大家说明吧（玩家在登山途中应该会看到一个圆顶的雪屋，我们就从这里开始…）！
>
> 首先，离开雪屋后往上方进入下一个画面，接着避开画面中央的石柱继续往正上方前进，到了下一个画面后，玩家应该可以看到画面的上方有一个冰柱吧？用R1的火焰融化它，接着继续往下一画面前进，到了这个画面后请由最上方的通路前往下一个画面，经过这些程序后，玩家就可以在画面中看到一个埋在雪里的木箱（トトのアブラ）；这时请捡起木箱并往回走到刚才融化冰柱的地方，并一直往左走到下一个画面调查那根相当可疑的石柱，利德就会利用“トトのアブラ”燃烧的热气溶掉石柱下方的冰块，而使石柱成为前往对岸的桥梁。

突破了这个地方之后，只要再往上走一个画面就可以抵达冰晶灵的所在地。虽然大家已经知道势必要与冰晶灵一战，但看着冰晶灵奇怪的动作众人还是觉得相当好奇。这时伊弗利特突然冲出魔力瓶尝试与冰晶灵沟通，但情况不但没好转，反而还使冰晶灵愤怒地往大家的方向袭击过来…

如果玩家已经准备了四组フリーズチェック的话应该没有什么问题，但如果玩家并没有准备的话，这一仗可能就会打得相当吃力（因为冰晶灵的攻击招式几乎都会使队伍成员被冰冻，而且队伍中大部分的攻击招式都无法中断冰晶灵的攻击）。

因此如果玩家不想下山回城镇购买フリーズチェック的话，那要对付冰晶灵就得把等级拉高到一定程度以上…成功击败冰晶灵之后，冰晶灵总算回复了正常（不过不管正不正常，它似乎都相当讨厌伊弗利特…也难怪，“冰”跟“火”嘛…）。此时队伍不但成功得到了冰晶灵的协助（得到精灵的协助与“冰的指轮”，从此按L1可以发射冷气），而且还解除了贝鲁迪村被冰封的危机。接下来，就是回镇上打探巴利鲁的下落啦！

解冻后的贝鲁迪——艾门

食材店：弗亚・贝鲁迪	
まぐろ	200
えび	80
いか	80
パスタ	60
タスクのにく	150
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
ライス	100
パンヤめん	60
キゥイ	80
アマンゴ	80
レッドソディ	60
ホワイトソティ	60
ブラックソディ	100

路边摊1：	
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

路边摊2：	
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200

回到贝鲁迪后，之前曾经提供一行人御寒衣物的男子一卡斯顿（カストン）立刻热情地迎接一行人的凯旋。而在稍后的谈话中，众人才知道原来卡斯顿是自由军一西尔埃席卡的成员，而所谓的“西尔埃席卡”正是以和巴利鲁对抗而闻名的地下武装组织。由于双方的目的一致，因此卡斯顿便告知众人“西尔埃席卡的领袖一佛格（フォッグ）应该知道巴利鲁城的所在地”这个讯息。因为该组织的总部位于本地以西的工匠之镇一廷西亚（ティンシア）中，因此众人当下便决定在好好休息一晚之后，第二天立刻出发前往廷西亚。

当天晚上，梅洛蒂似乎因为感觉到什么异样而起床就往门外走。所幸法拉及时发现把她叫住…原来梅洛蒂似乎觉得艾门出现了什么异样的状况，所以打算一个人前往处理。这种事让法拉听到了当然不会放她一个人离开，于是第二天众人便对卡斯顿承诺等到艾门的事情处理完毕后就会立刻前往廷西亚。接着在得到“塞列斯提亚的世界地图”之后，众人便搭船火速赶回梅洛蒂的故乡一艾门（正好在贝鲁迪的北方稍微偏东的方向）。



回到艾门后，迎接众人的不是原本热情的居民，而是一堆的残垣断壁以及居民们的尸体，当下梅洛蒂立刻若有所悟地往图书馆跑去，而剩下的利德三人也在简单查看镇上的状况后立刻追进图书馆。

想不到追进图书馆后竟然立刻看到了一个熟面孔，原来袭击这里的人正是当时在村长家攻击梅洛蒂的人物—“席亚德斯”(ヒアデス)！接下来，当然立刻就是一场恶战…

与当初的席亚德斯比起来，这个席亚德斯显然力量又增强了许多；不但魔法的咏唱速度相当快，而且几乎都是一些攻击范围相当广的魔法。所以玩家在此不妨打开战斗选单（按△开启）选择“号令”，并选择号令选项中的“TP をきにするな”，用尽全队的力量来打这一仗。成功击败席亚德斯，并在之后追着萨格拉的脚步回到武器店。等到一切安顿完毕之后，众人才带着沉重的脚步离开了废墟化的艾门。

工匠之镇——廷西亚

道具店:提恩・廷西亚	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
ミラクルグミ	6000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

食材店:	
ブレッド	60
パスタ	60
ライス	100
タスクのにく	150
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
パンヤめん	60
キゥイ	80
バナナ	50
アマンゴ	80
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100

武具店:艾斯・廷西亚			
おにぼうちょう	20000	トゲキラッパ	17600
バトルビック	12400	バトルスーツ	16800
カタール	17600	プリティミトン	14800
ドラゴンファング	18800	バラライチェツク	24000

由艾门出海，持续往西移动就可以抵达工匠之镇—廷西亚；而进入城市后只要一直往最里侧走到一艘小船的甲板上就会有人带利德一行人进入自由军“西尔埃席卡”的总部。原来这里看起来像是一艘普通的船只，但事实上它的底下却连接着一个庞大地下基地的入口。但在进入基地后，利德一行人却在黑暗中遭到一群不明身份的人夹攻（不过能力只能算普通）。击败对手之后利德一行人才知道原来西尔埃席卡的负责人艾拉（アイラ）想亲自鉴定一下利德等人的实力，因此才设下了这个埋伏…接着在简单说明自由军目前的处境、巴利鲁城的位置、以及精灵炮的建造目的之后，一行人终于可以和“传说中”的佛格见面了。

本来以为“佛格”会是一个相当有领袖气质，学识饱满的人士；不过在经过一番对话后却不禁怀疑这个集团的首领究竟是“艾拉”还是“佛格”，因为感觉上一切的企画、说明…甚至连回答利德一行人的问题都是由艾拉代劳，佛格从头到尾充其量只有“おう…”跟“我要打倒巴利鲁，取得天下”两句。

最后一行人讨论的结果，为了达到建造小型舰载晶灵炮的目的，利德一行人必须前往雷之大晶灵所在地。但由于基尔必须留在本地指挥晶灵炮的建造工程，因此佛格便取代了基尔加入队伍中成为伙伴…但是，好像一点都没有加强战力的感觉…那么，下一个目标就锁定位于本地东南方向的“雷晶灵遗迹”吧！

雷晶灵的遗迹

光说“东南方”可能会有一些玩家觉得很难找。简单的说，这个遗迹正好位于贝鲁迪的南方（地图上“贝鲁迪港”南方的第二个红点就是）。进入雷晶灵遗迹之后本来一行人还在对开门的方法大伤脑筋，没想到佛格居然完全不管什么西方古木、龙眼、绀碧之歌，一口气就把紧闭的门用力的撞开…不过这种推翻 RPG 常识的作法倒是给利德一行人省了不少时间。那么既然门开了，接下来就是寻找遗迹里雷晶灵！

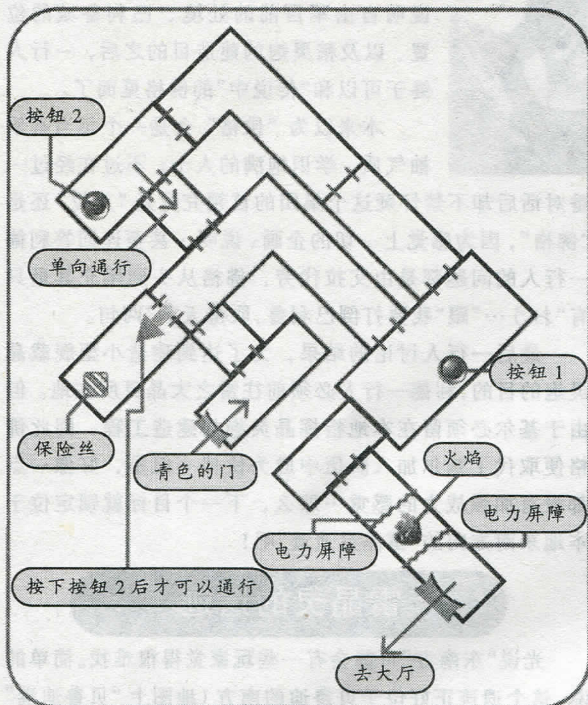
遗迹的内部有几个地方比较麻烦，因此请玩家在进行到这些地方时依照的指示来移动：

> 首先进入遗迹、通过三条电流屏障之后，继续往左上方的门前进，通过一道大门之后就会来到一间“右上、左上、左下各有一个锁住的门，房间中央有六个按钮”的房间。稍微测试之后就可以发现这些按钮分别代表“2、3、4、5、6、11”的数字；当玩家踩到按钮时，“＋”代表踩下按钮，“－”则代表放开按钮。而在三个锁住的门上也各标着14(青)、15(赤)、17(白)”三个数字。因此我们可以知道要开青色的门要按下“3、5、6”(3、5、6为“＋”、其他为“－”)；同理，要开白色的门要按下“2、4、11”、要开赤色的门则是“4、5、6”。

首先是“青色的门”：

请参照下页左上地图。首先，沿着路径启动按钮1，并顺便灭掉电力屏障附近的火焰（用L1钮的冷气）。接下来顺着按钮1所在的房间的上方通路去启动按钮2，如此一来通往保险丝的门就会被开启。经过单向通行的通道后，利德一行人就可以抵达保险丝所在的房间，并得到“保险丝(ヒューズ)”。



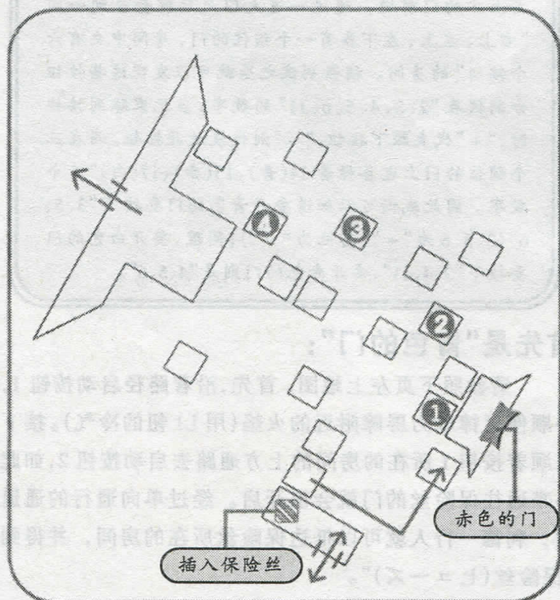


接着是“白色的门”：

顺着通路移动，来到有电力屏障的房间时请一样用L1 钮的冷气把火灭掉。到达最内侧房间时把保险丝装到凹槽中。

最后是“赤色的门”（请参考附图）：

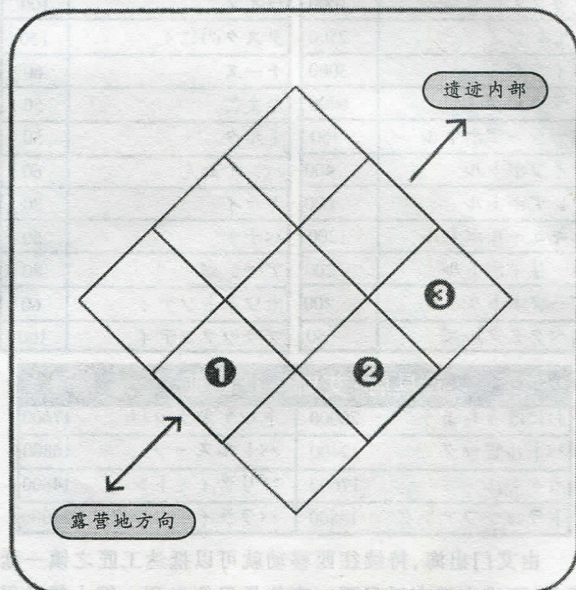
因为直接搭乘保险丝插槽隔壁的台座就可以抵达“赤色的门”后方，所以没必要专程回去解密码…接着只要按照下图所标示的号码移动就可以抵达对岸。虽然途中会受到电流攻击，不过因为到了对岸就是休息点，所以应该没啥关系。





抵达露营地点稍微休息之后接着就是迷宫的第二部分啦！首先往左上方移动，来到一个“有两个宝箱、一个大门”的房间。进房调查机件之后（请记住这个位置）请退回刚刚看得到宝箱的房间，并进入画面右侧上方那一个通道。移动两个画面后玩家会看到有一个房间内有蓝、红、绿三个颜色的按钮。这时请按下蓝、红两颗按钮，并往左上方移动，抵达下一个画面后往右上方移动，通过画面后直接进入主角上方的绿色门（此时是开启的状态），画面变换后再次进入此时画面上唯一看得到的门…如此就可以在房间的一端找到一个奇怪的零件。回到刚刚有奇妙机械的房间（就是刚刚调查的机件…）并将零件装上机器后就可以启动机关（后面会用到）。

回到露营地点之后（请在此记录），请朝右上方前进，通过两、三个画面之后会来到一个地上有九宫格、而且通着电流的房间。这时请参照下面图示以 1→2→3→1 的顺序按钮就可以通过这个带电区域（途中如果按到其他按钮的话只要再按一下就可以恢复）。接下来，就是收服雷晶灵了！



到达雷晶灵的房间之后众人才发现，原来因为时间经过太久，雷晶灵已经完全失去理智（佛格的挑衅应该也脱不了干系）。所以面对暴走的雷晶灵，众人只好“以暴制暴”了…雷晶灵可以说是到目前为止最难缠的敌人。因为它的本体浮在空中比较不好攻击，加上它的基本攻击力、魔法攻击力都相当高，因此就算已经练了相当久的队伍到这里都陷入了苦战！所以建议玩家可以把在迷宫中捡到、可以

减轻雷电攻击力的斗蓬穿在身上(给利德最好,因为利德不少技巧都可以对空,而且还能连续攻击。另外,迷宫中会捡到几样带有雷电属性的武器,这时可千万不要装备!),接着就只能一边注意队伍成员的HP,一边拼命发绝招攻击了(至于能否获胜就要听天由命了)!

打败雷晶灵后,它痛苦的状况依然没有获得化解…只听到它一直发出意义不明的三个文字。这时请玩家操作利德到雷晶灵上方白光处按下〇钮,并使这时出现的三个文字由上至下依序对齐雷晶灵所说的三个文字(最左边的文字放在最上面的屏幕、其次是中间、再来是下面)。成功启动装置后雷晶灵就会恢复正常,并同时自愿进入魔力瓶中(失败的话就要按发白光的地方再启动一次)。由于到此利德一行人已经成功收服了两个世界中的六大晶灵,因此随后出现的暗之晶灵便授与利德"石中剑"一把以为凭证…接下来,当然就得快点离开迷宫,回到自由军本部了!

廷西亚自由本部——巴利鲁城海战

回到自由军本部与基尔会合之后,众人便简单地对艾拉解释了他们为什么能够不断受到大晶灵的协助,以及他们之所以要战斗的理由。接着为了要让利德一行人的战舰有时间安装晶灵炮,众人便接受了艾拉的好意,决定在本地的旅馆中休息一晚。因为本地的旅馆设备相当豪华,所以大家本来想邀恰特一起去。

不过到了改造码头(离开总部后往下走一个画面,一变换画面所看到那个正在冒出晶灵光球的地方就是改造码头,顺着楼梯往下爬就可以找到恰特)后却发现恰特正忙着跟改修工讨价还价(哪里别挖洞…等等),因此一行人只好撇下恰特,自己去休息!

到了旅馆后(自由军本部旁边那一栋大建筑物),一行人只要跟柜台打个招呼就可以搭电梯(利用电梯旁的控制键,请选择"スイートルーム")到房里休息。简单交谈几句之后,大家便早早就寝了。当晚,利德因为做了恶梦而醒来。本来想一个人到屋顶透透气,结果没想到一上屋顶居然梅洛蒂也在那里。两人聊了一些有关回忆的话题(法拉也在一旁"旁听")之后,便各自回房休息去了。

第二天,众人在街上简单整理了一下行李之后便到改造码头集合准备出发。接下来就是迷你游戏一巴利鲁城海战。海战的规则相当简单,只要玩家一方能撑到时间结束,或是将对方战舰完全消灭都算获胜。

至於操作方法则是:

"方向键左、右"=左、右回旋

"〇钮"=开始充填能量,能量满档时按〇则是发动晶灵炮攻击

"×钮"=能量充填中按下此钮就可以加速

"△钮"=切换画面视点

"□钮"=发动援护射击

只要能在海战中获胜就能成功侵入巴利鲁城!

巴利鲁城

武具店:严选补给	
アイスコフィン	16000
ミスリルアームズ	40000
ビッグバッグ	19000
ツルバークローク	33600
スケールローブ	36000
ラピスブレス	33600
シーブスマント	2400

道具店:补给部队	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
スペクタクルズ	50

进城之后,首先走右上的通路一直来到有四只怪物被封住的房间。到房间上半部调查机器后就能启动电梯,不过这时被封住的怪物也会开始活动(不想多打一点怪物的玩家可以考虑不启动电梯,因为启动电梯其实没什么好处)。沿着房间中的楼梯来到三楼后,只要用R1的火球攻击楼梯旁的装置就会开启秘密房间的门,而沿着秘密房间来到顶楼房间的话就会发现一组"制御装置"(以下简称"秘密房间1",请玩家记住这个房间的位置!),但因为这个装置无法从这里启动,因此众人便退回刚刚开启隐藏通路的房间。

接下来往右下方移动,通过一条长长的走廊之后,利德会来到一个看来很像可以通往大殿的大房间,不过因为这时正中央的门还无法开启,因此就请玩家继续往最右方移动。再次通过一条长长的走廊后,一行人便来到了中途休息点。

稍微休息补充体力之后,一行人又在房间的一角发现好像可以开启秘密通路的装置…一试之下果然跟刚才开启秘密通路的方法一模一样!当然,我们还是可以在通道尽头发现一个有着奇妙装置的房间(简称"秘密房间2")。因为它还是一点反应也没有,所以大家又迅速退回了刚刚休息的房间,继续探索没到过的地区。回到休息点之后,接着往画面左上方的楼梯移动。来到二楼的房间后,请玩家用L1钮的冷气攻击蓝色的光点,如此挡路的两个卫兵就会完全移开,而且在第二个卫兵的附近桌上还可以发现一张奇怪的卡片。

继续往左下方移动,又会再次通过一条长长的走廊,当玩家到达尽头处的房间时,请挑画面最左边的通路前进。这时画面一变换,玩家应该就会看到一个敌人守在向下方的通路上。不用说,即然派重兵防守,那个方向就一定有重要的东西,因此利



德一行人自然二话不说与它发生战斗！

成功解决守关小头目后，众人继续往下方推进。到达下一个画面后，请往右上方的通道前进，还是经过一条长长的通道后（烦不烦啊？），一行人来到了一个看似集会所的房间。到房中最右边的桌子调查仪器（放上卡片并启动左、右塔制御装置）之后，大伙便搭上房间左侧的电梯回到了休息点的地方。因为启动了左右塔的制御装置，所以接下来当然是到秘密房间1、2中去瞧瞧到底发生了什么事！调查了两处制御装置后，利德一行人才知道这原来是控制大厅大门开关的总枢钮，那么，再来就只剩下到大厅找巴利鲁对决啦！



谁知到进入大厅之后，众人一心想打倒的巴利鲁居然只是一具干尸。正当大家疑惑不以时，后方突然传来一个女性的声音。女性的名字叫做“席婕尔（シゼル）”，乃是已故领主巴利鲁的妻子，而且看样子梅洛蒂似乎也认识她。根据接下来的谈话，引起“大坠落”现象的主谋者其实不是巴利鲁，而是站在利德一行人眼前的席婕尔。接下来由于双方的话不投机（加上佛格的闹场…），因此还是发生了战斗。

虽然大伙都不是省油的灯，但在席婕尔不断施展强力的攻击之下大家还是吃了败仗。就在队伍即将被席婕尔施以最后一击时，后方突然传来一阵熟悉的声音。原来这时登场来帮利德的帮手居然是久别的雷斯（雷西斯）！不过到了这时已经太迟了，席婕尔早已倾住了全身之力施展极光术。虽然雷斯也以极光术之“极光壁”来加以抵抗，不过等到大家醒来时，席婕尔却早已融入黑体之中，而挺身保护主角一行人的雷斯也因为所施展极光术还不够成熟，而在交会给一行人“赛法特之钥（セイファートキー）”后，撒手离开人世。不过一行人也知道现在不是悲伤的时候，当务之急是尽快回到陆伊西卡向加雷诺斯询问“真・极光术”的真相，并快点除去祸首一席婕尔才是最重要的事！

陆伊西卡——廷西亚——赛法特神殿

大伙回到船上后，又立刻发现了令人讶异的事实。原来巴利鲁、席婕尔竟然是梅洛蒂的亲生父母。不过根据梅洛蒂的描述，从前巴利鲁、席婕尔应该是既和善又温柔的人物…这与席婕尔想置利德一行人于死地的现实根本完全不同！因此在大伙认为这种转变应该与“极光术”有关的情形下，战舰便开始朝向西南方的陆伊西卡出发！

抵达陆伊西卡之后，藉由与加雷诺斯的对话，一行人得知了雷斯来到塞列斯提亚、会见加雷诺斯、通过赛法特的度练、并在修练未完成时便启程去解救利德等人的危机…等种种状况。而利德等人也首次得知能与“暗之极光术”对抗的“真・极光术”的存在。

为了继承雷斯的遗志，也为了打倒席婕尔，利德决定亲自去学习真正的极光术。因此众人接下来的目标便锁定了赛法特神殿，而且为了凝聚众人的力量，加雷诺斯也决定到廷西亚与自由军会合…那么，大伙就先送加雷诺斯一程，等他顺利抵达廷西亚之后，再去寻找赛法特神殿吧！

把加雷诺斯送到廷西亚，并在镇上补给了装备之后，接下来就是出海寻找赛法特神殿的方向了。正当大家在甲板上讨论该往那个方向移动时，“赛法特之钥”却突然发出一阵指向东南方的光芒，因此大伙就决定先朝这个方向去一探究竟。

“赛法特之钥”所指向的地方正是“赛法行神殿”，而简单说起来，赛法特神殿的位置正好位于雷晶灵神殿的正北方。至于一行人在神殿中发生了什么事…就请玩家用眼睛去看吧（讲出来就没意思了）！通过试练之后，利德便学会了“极光壁”这项特技。（战斗中利德的HP开始闪闪发光时就能使用，使用方法是同时按下○、×、□三个按钮）。

恰特的小屋——艾弗利德的基地

再次回到船上后，赛法特之键立刻指示了下一个试练的所在位置。不过因为这次的试练地点是在因菲利亚世界，所以大家接下来就得操心怎么回因菲利亚啦！与恰特谈过之后，恰特表示虽然这艘战舰无法飞行，但因为艾弗利德的足迹遍布世界各地（包括塞列斯提亚跟因菲利亚），因此一定有可以移动到因菲利亚的手段才是！

谈话完毕后，因为恰特表示她有东西放在小屋中，因此大家便决定先回到小屋看恰特的葫芦里卖什么药。接着只要抵达小屋（在贝鲁迪港的东边…大概很多人已经忘了吧？），并经过一段对话之后，众人便得到了可以标示目前所在座标的“GPS（ジーピーエス）”以及一组座标值“204，98”。

有了GPS的帮助，接下来要到什么地方都会相当清楚（当然攻略起来也会方便许多）。接下来，当然是到这个座标的位置去探查一番！

抵达（204，98）的位置后，果然发现了艾弗利德的洞窟。但也许是海贼的习性使然吧，洞穴里的机关不但杂乱，而且还相当烦人。因为只要一直选择轮盘、前进就可以通过此处，所以就不多提本处的攻略（在最后的房间请调查艾弗利德的石像）。成功抵达出口后，原来的战舰就能接受改造。不但船体的空间加大，而且还增加了可以发射潜水艇的功能。也就是说，以后就可以自由探索海底啦！

欢喜之镇吉尼——艾弗利德的台座——重回因菲利亚

吉尼道具店:古恩·吉尼			
アップルグミ	100	ライフボトル	400
オレンジグミ	200	フレアボトル	600
ミックスグミ	1000	リキュールボトル	1200
レモングミ	2500	ホーリィボトル	200
パイングミ	3000	ダークボトル	200
ミラクルグミ	6000	スペクタクルズ	50
パナシーアボトル	160		

在正式开始探索海底之前，请玩家先在深海处按下□钮选择“潜水艇”开始潜水，接着移动潜水艇到GPS位置(35,15)进入欢喜之镇—吉尼(ジイニ)。一上岸利德会捡到10块吉尼的奇特货币（以后这里的货币单位便以“吉尼”称呼)，拿着这10吉尼到宿屋中稍微休息一下，醒来以后这城市就会摇身一变成为充满生气的不夜城—“夜之吉尼”啦！如果玩家打算在这里好好玩一下的话，可以到潜艇正前方的房屋中兑换吉尼货币…不过我们来这里并不是要玩，而是要拿一样好东西！离开宿屋后直接进入宿屋右上方的道具店，并花10000块向他购买塞列斯提亚的海底地图（セレシーマツプ)。买到地图后就可以搭潜水艇离开了。

拿到地图后玩家要探索海底地区应该会便利许多。不过为了能帮助玩家快速通过本地，还是把塞列斯提亚海底的所有入口做一番整理，至于除此以外的地方玩家要不要去探索…那就请玩家自己决定了。本区海底入口除了刚刚介绍过的“吉尼”海底入口之外，还有：

1. 艾弗利德台座，座标(98,92)
2. 暗之洞窟，座标(5,12)
3. 基地1(重要地点)，座标(56,112)
4. 基地2，座标(153,164)
5. 基地3，座标(167,112)
6. 基地4，座标(227,42)
7. 基地5，座标(3,150)

知道了各地点的座标后，接下来请玩家们先朝艾弗利德台座移动，在台座内利德一行人可以看到房间内有五个空着的插槽。因为每个插槽上都有一段提示文字，所以接下来当然是到这些提示的地点去找东西…一般来说是如此！不过因为刚刚已经把五座基地的座标都表示出来了，所以玩家可以直接到五座基地（洞窟）的最里侧拿取“银色的魔力瓶”（シルバーゲイジ1~5)，并将五个魔力瓶分别装到艾弗利德台座里的插槽上。安装好魔力瓶后，基地内侧就好像启动了什么机关似的，一瞬间全都亮了起来。等大家搭潜艇返回战舰一看，才知道那就是启动远征之桥的装置；而接下来只要玩家把船开到海面上发亮的记号中，按下□钮选择“中继基地へ”，就可以经过中继基地，回到久远的因菲利亚世界。

补足攻略1

暗之洞穴

虽然这里并不是攻略必经路线，但因为事关暗晶灵的加盟，所以如果不是很赶时间的玩家最好还是到这里跑一趟（因为这里的敌人以暗黑属性居多，所以如果能找到光属性的武器最好！如果找不到的话，最少也要把暗属性的武器全部拿掉，打起来才会轻松一点)。

到达最下一层之前应该没有什么大问题，而到达最下方之后只要先到两侧的洞窟中把四只会发光的恶魔全部击倒，接着再回到中央的洞中就能与“暗之大晶灵”正式会面。

暗之大晶灵并不会施展太多种类的魔法攻击，不过因为他本身既不会“硬直”也不会“倒地”，所以就算玩家的绝招全部命中，还是相当容易被反击回来。再加上后方还有两只很强的喽罗会慢慢逼近…这时请玩家一定把法拉配置在队伍最后方专心攻击两只小喽罗，而玩家操作的利德则装备光属性的“石中剑”全力对付暗之大晶灵。

在队伍中间的两个魔法师可以任意行动，不过请记得把他们的攻击跟回复TP使用频率都调整到最高（5级)，如此一来要打赢暗晶灵应该并不困难（不过回复道具要多准备一点…)。打败它之后，暗黑晶灵便会自动进入魔力瓶中。

赛法特的庭园——因菲利亚王城

成功回到因菲利亚的众人心中虽然相当兴奋，不过还是没忘了要继续寻找试练的场所。到甲板上使用了“赛法特之钥”后，只见它发出来的光芒远远地指向东北方。因为众人深知那个方位根本没什么建筑物存在，因此大伙便把搜寻的方向锁定在海底…最后，一行人果然在海底座标(166,21)的地方发现了“赛法特的庭园”这个地点！

进入庭园后，基尔与梅洛蒂留在大厅研究机器的使用方法，而法拉则待在试练场外目送利德进入试练之门…试练中，利德这次化身为幼年时期的基尔，并重新经历了幼时他们擅自闯入雷格鲁斯山丘（レグルスの丘）造成法拉父亲暴变（死亡?）、村庄全毁的惨剧。而利德一直无法记起的童年回忆也在这个试练中渐渐鲜明了起来（其中基尔独自一人进入战斗时请不要恋战，一定要逃跑!）。

通过试练后，利德便学会了极光术第二阶段—“极光剑”(战斗中发动“极光壁”时，如果命中敌人的话，在命中敌人瞬间连打○钮就可以发动)。

利德与法拉离开试练之门，并回到基尔所在的大厅时，正好基尔也解开了大厅设备的谜团。在接下来的影片播放中，经由梅洛蒂的翻译，众人才发现世界形成的过程，以及所谓的“破坏神涅雷德(ネレイド)”与所谓的“创造神赛法特”之间的真正关系(先有涅雷德的巴登凯特斯(バテンカイトス)精神世界，后来在赛法特创造了物质之后才渐渐形成了星系以及现今的艾塔尼亚世界)。

那么，为了前往下一个试练场，一行人于是搭着潜艇返回战舰。本来打算在稍微休息之后就立刻上甲板使用赛法特之钥，不过谁知道居然在不知不觉中战舰已经遭到因菲利亚舰队的包围。由于敌我数量相差悬殊，再加上众人不想扩大纷争，因此便束手随着舰队回到了因菲利亚城。

抵达因菲利亚之后，国王不但完全不给利德一行人答辩的机会，而且还立刻决定对利德一行人处以死刑。遭受不平等待遇的利德等人当然不会像当初没见过世面的土包子一样任人宰割，只是正当他们打算实行越狱计划时，正好遇到公主前来对他们询问有关雷斯的事情。

而且在对话之后，公主还挑起了释放犯人的责任，亲自带领利德等人离开王城。接着，只要离开王都因菲利亚，并到附近的因菲利亚港打倒看守船只的守卫后，就可以结束这场众人被捕、而且还可能被处死的闹剧了！

补足攻略 2

因菲利亚海底与沉没船事件

本来成功夺回船舰之后，大伙就要准备往最后的试练场前进；不过难得回来因菲利亚一趟，而且又得到了潜水艇这项新配备，所以当然要在这个世界的海底仔细探索一番！那么在进行海底探索之前请玩家先造访一下位于海底座标(34,4)的沉没船吧！

进入沉没船之后，在基尔与恰特的怂恿下，一行人决定仔细探索船内，并找出船只沉没的原因。众人往下进入船舱后会立刻看到三个出入口，这时请先进入画面上最右边的那一个通道出入口，而进入通道后应该可以在最里侧的舱房宝箱中找到“隔壁的钥(隔壁のキー)。回到刚才的入口处并改走画面中央的出入口，这时只要在墙上的装置前使用刚刚入手的钥匙就可以开启眼前那一道隔壁。但在走到最里侧之后，大家还是发现了船舱里积了不少水而无法继续通行…这时由于一行人又在旁边的宝箱中找到了一把“帮浦室的钥匙”(ポンプ室の键)，所以大家决定先退回刚刚的出入口，并到剩下的一个通道中看看能不能找到所谓的“帮浦室”。

果然，在最后通道的最里侧房间内，大家找到了一台很像是“帮浦”的机器(那这里应该就是帮浦室了吧?)。操作机器之后回到刚刚积水的房间一看…果然积在船内的水都已经被排掉了(至于排到哪里去就请大家不要追究啦…)！继续往下探索，并爬上两座楼梯之后，玩家就可以在房间里的宝箱内找到“因菲利亚海底地图”(インシーマップ。请注意，第二座楼梯的房间内有向上跟向下的楼梯，这时请先向上到船长室拿了地图后再继续往下走)。

继续往船底走，经过了一个记录点之后利德一行人就会抵达一个堆满储藏品的房间，房间的正中央坐着一个状似人鱼的女子。正当众人想接近她询问一些事情时，没想到她居然以梅尔尼克斯语发出了奇妙的歌声…而经过恰特的提醒，大家才了解眼前的女子并不是什么人鱼，而是专门引发海滩的海魔女—“赛莲”(セイレーン)。既然知道她是导致海难的真凶，众人当然不会轻易放过她…

在与赛莲的战斗中，因为浮在空中那五只小喽罗相当碍事，所以一般人大概会先考虑把小喽罗全部解决后再来处理主要敌人—赛莲。不过只要我方角色与赛莲的距离保持一定的话，赛莲就会拼命放魔法…所以这时候最好把清理小喽罗的任务交给其他三个队友去办，主角利德则专心攻击赛莲。等到小喽罗全部清光后，再请魔法师在队伍后方以魔法辅助攻击(特别推荐火晶灵的攻击魔法—イラプション)与补充体力，如此一来要击败赛莲相信并不是难事。成功击败赛莲并捡光她身后的钱币后，大伙就可以离开沉没船啦！

因为在沉没船中会得到因菲利亚海底地图，因此接下来依照惯例，笔者就把因菲利亚海底几个重要地点的座标标示出来吧！除了先前到过的赛法特庭园与刚刚探索过的沉没船之外，因菲利亚的海底还有：

1. 基地 1，座标(76,123)
2. 基地 2，座标(119,122)
3. 基地 3，座标(142,2)
4. 基地 4，座标(226,131)

因为这些地方都是艾弗利德存放宝物的重要场所，所以喜欢收集宝物的玩家可千万不要错过喔！

大家为了能玩到全部的剧情，请一定要注意我们的补充攻略。因为它将告诉你很多隐藏的秘密啊！

补足攻略 3

赛法特教会地下空间

第二个可以在上中继基地前处理的关卡就是这个“赛法特教会地下空间”。首先请玩家朝法洛斯山脚的赛法特教会(座标为93,110)前进。到了教会中只要调查大厅中的石像就会引发“赛法特之钥”与神像的共鸣，接着只要进入随后出现在神像下的通道就可以进入“赛法特教会地下空间”。

虽然里面的路线看起来很复杂，但因为事实上主要的路线只有一条，所以如何抵达头目所在地点应该不用多谈(不是偷懒喔)。

到达地底的大厅后，元素的大晶灵—马克斯威尔（マクスゥェル）就会现身与利德一行人会面。一行人很快的就向大晶灵表明来意，而大晶灵也很乾脆的回答：“只要能击败它，它就会加入支援主角的行列”。因此接下来当然又是一场战斗…

马克斯威尔算是相当讨厌的一个敌人，因为一般的物理攻击打不了它多少血，而且他还会针对施法的人发动“反重力光束魔法”。因此这时要攻击它就只有靠主角跟法拉两个人站在队伍前方当肉盾（专门来挨“反重力光束”)，梅洛蒂与基尔站在后方用魔法猛轰。

另外，因为除了反重力光束以外，马克斯威尔会施展“殒星术(メテオフォール)”…等威力强大的魔法，所以玩家最好把法术念咒时间较长的法术封印掉，全力使用一些虽然威力小、却可以连续使用的魔法（另外当然要注意帮肉盾补血的时间)。成功击败马克斯威尔后，他就会自动进入玩家阵营的魔力瓶中。

欧帕斯界面——赛法特观测站——黑体

打倒守卫夺取战舰之后，大伙当然立刻登上甲板使用“赛法特之钥”以确认下一个目的地。只见“赛法特之钥”所发出的光芒又再次往众人的头上直奔而去，但因为过去的经验，一行人推测这次的目的应该不可能是塞列斯提亚才对啊?“难到这次的目的地是欧帕斯界面（オルバース界面)?!”不论如何，要再次离开因菲利亚这个事实总是错不了的！因此待众人的装备、道具补给齐全之后，一行便回到座标(100,91)的传送点上，并往中继基地出发(在这之前，玩家也可以先到莫鲁鲁村找基尔的恩师索取怪兽图鉴，这图鉴在侦测怪兽弱点时相当好用喔!)。

抵达中继基地之后请先经由反转区域（反转ドーム)到改造码头(改造ドック)跑一趟。调查了艾弗利德的石像并得到一组数据(88,64)之后，就请玩家退回反转区域，并选择“反转”(反转する)，接着再经由选择“セレスティアボート”、“界面”来到欧帕斯界面(因为接下来要去的地方不能由因菲利亚那边的界面进入)。最后只要朝西方的亮点前进就可以抵达下一个目的地“赛法特观测站”(セイファート观测站，座标20,45)。

进入观测站后，首先请玩家先搭电梯前往“赛法特观测室”（如此当利德在进行试练时，基尔等人就有得忙啦!)。果然到了观测室之后，基尔为了使这里的机器能够发生作用而决定与梅洛蒂留在这里研究操作法，法拉则与利德一起前往试练之门（到了这里，队伍中的感情分配就已经明白到不能在明白啦)。进入试练之门中的利德在与赛法特的使者经过一番谈话之后，也随即展开了这一个最后的试练…

试练中，这次利德化身为幼年时期的梅洛蒂，而梅洛蒂、巴利鲁、与席婕尔之间所经历的残酷事件也在这个体验之旅中让利德一览无遗。进入试练后，玩家便可以大概看到巴利鲁被陷害、并要求席婕尔带着梅洛蒂逃命的剧情，当巴利鲁拔剑往外冲之后接着就会轮到玩家操作席婕尔移动的部分。

这时的利德所扮演的虽然是梅洛蒂，但玩家实际操作的则是席婕尔；而且这个场景的目的是要保护梅洛蒂安全离开陆伊西卡。因为进入战斗之后的梅洛蒂根本毫无抵抗之力，因此玩家就必需善用席婕尔的法术来度过难关。席婕尔在这里可使用的法术分别是：

1. ×：范围攻击魔法スパークウェーブ
2. ↑＋×：画面全体攻击魔法プリズムソード
3. →＋×或←＋×：范围攻击魔法グレイブ
4. ↓＋×：体力回复魔法キュア

战斗中如果梅洛蒂死亡的话将有一次的复活机会，但如果梅洛蒂复活后又战死的话就必须从上一个画面从新再来一次…接着进入攻略的部分。

开始移动后，本来两人想由大门直接杀出重围，不过才走到门口就立刻被追兵给逼了回来（战斗)。这时席婕尔想起房间内应该有一条秘道，因此便带着梅洛蒂回到寝室。调查室内双人床的上方之后，果然发现了一条可以通往阳台的道路!顺着阳台进入烟囱…

没想到追兵居然早已守在这里了（战斗)！清掉士兵后继续往外走，结果才走没两步又有士兵冲进来（战斗)。判断已经无法由正常通道逃脱的席婕尔于是到机器旁打开了实验水槽的入口，并由水槽中的排水口逃生。但没多久，追兵也发现了这个通道而追了上来(战斗)。

再度清光追兵后，已经没有退路的席婕尔只能带着梅洛蒂继续往前走。因为离开水道后也没有士兵再追过来，因此席婕尔便带着梅洛蒂快速的往镇外跑，才跑到一

半就遇到席亚德斯挡在路中间。不知道席亚德斯早已背叛的席婕尔还打算告诉他种种事情发生的经过，但不到一分钟她就发现了席亚德斯也是领兵来犯的一份子。而



被发现的席婕尔与梅洛蒂当然就因此被抓住了…

接下来的剧情中还陆续发生了巴利鲁为了保护席婕尔而被枪杀、席婕尔在悲痛与性命危急之际被破坏神涅雷德附体，并毁灭了陆伊西卡的事件，而成功通过试练的利德也在此时学会了"极光波"的招式（因此极光波必须在对手施展暗黑极光术时才能发动，因此请容往后再提…至于使用方法则是同时按住○、×、□三个键）。离开试练之门后，因为观测站突然剧烈摇晃了一下，因此利德与法拉便一起来到基尔所在的观测室。

到了观测室后，两人才发现原来刚刚的震动是观测站回复运作的正常现象…而接着当利德把赛法特之钥插入机器上的钥匙孔之后，赛法特观测站便发出了一阵奇妙的光线，而赛法特之环（セイファートリング）也因此被打开了一个大洞。

如此一来，大伙就可以正式入侵黑体，与席婕尔展开最后决战了！但是这时利德心中也出现了挥之不去的一个疑问：破坏力大到可以毁灭一个城市的暗黑极光术，不管任何人被命中都不可能全身而退！但是…为什么当时一同被掷入极光术中的梅洛蒂跟席亚德斯会没死呢？

不论如何，当前最重要的还是以打倒席婕尔为目标！因此大家回到战舰后，便朝向赛法特之环的破裂口出发了。离开观测站后，只要往西南方向航行一段距离就可以看到一个地图上散发着诡异红光的区域，"在那里面就是黑体了！"众人心想。于是战舰一边缓缓驶近黑体，一边打开了晶灵炮的炮舱…

这时在塞列斯提亚，自由军一行早已把大型晶灵炮搬运到巴利鲁城中架设完毕，并等待最后的修饰完成后就可以正式开炮。这时的加雷诺斯突然发现利德一行人的战舰已经开始缓缓驶近黑体，因此他当下便决定立刻准备发射晶灵炮来加强利德等人的攻击火力。

不过等到地面、战舰的晶灵炮双双发射之后，不但没有成功打破黑体的屏障，反而还因为冲击太过强烈而使得界面发生大爆炸，利德一行人也因为受到冲击波的影响而被卷入猛烈的波浪(?)之中…

补足攻略 4

艾弗利德之墓

在玩家进入赛法特之环前，有一件事其实也可以先处理起来。那便是玩家在中继基地的改造码头中所发现的座标值：(88，64)。这个座标值所显示的，乃是因菲利亚世界中，位于(88,64)的艾弗利德之墓。虽然这个地方可以留到第三片游戏时再去，不过如果玩家队伍的等级许可的话，先跑一趟这里练练功也是不错的选择（而且这里可以得到的道具一"光之珠"可是取得隐藏召唤术，战舰第三段改造的关键道具之一喔!）。

进入墓穴后，首先来到一个"猛男"胸像的房间。接着玩家会有三条路可以选择（当然不包含选择"出口"…），分别是"日式鬼屋"（往画面左下角方向）、"地狱之旅"（往画面左上角方向）、以及"洋式鬼屋"（往画面右上角方向）…那么，接下来就一段一段的开始攻略吧！

首先是"洋式鬼屋"：

首先通过通道后来到第一个房间。只要不被断头台砸到的话，其它的陷阱都不会扣血；另外，宝箱虽然是假的，不过如果能打赢的话就能得到能完全回复HP・TP的药品"エリクシール"，因此要不要攻击这个宝箱就让玩家自己决定啦！接着抵达下一个房间，这个房间里必须注意两个地方：一是会移动的"科学怪人"。如果被抓到的话玩家就会被撵出房间，所以必须在它抓到玩家之前先以L2的冷气把他冰冻起来；另外一个则是喜欢少女鲜血的"恶魔之门"。

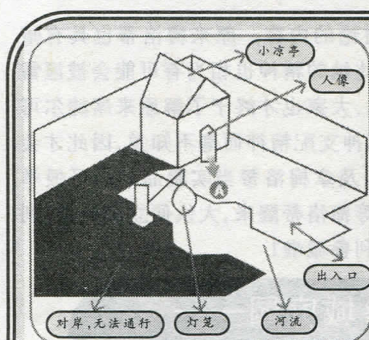
虽然说它喜欢少女的鲜血，但这时玩家只要把女性角色排到队伍的第一位就可以通过这个地方。接下来抵达这个有着长阶梯房间后，只要稍微注意炸弹的轨迹就可以顺利爬上楼梯前往下一个房间。接着通过一条走廊后就可以在一具棺材中找到"艾弗利德的帽子"（アイフリードの帽子）。

接着是"地狱之旅"：

首先通过几座桥梁来到阎罗殿后，玩家会因为踩到陷阱而掉入针山地狱；因为这里是考验玩家反应的地带，因此就不在此多提（不过大部分针山都有空隙，所以仔细看就不容易受伤）。接着来到血池地狱；虽然这里的地形看起来很复杂，但事实上玩家只要一次跑两块石头再停下来就不会沉到血池里去（例如停在第2、4、6…不会沉，第1、3、5…则会沉。沉到血池里不但要重头再跑一次，而且这时队员还会中毒…）。最后来到油锅地狱，只要用L2的冷气把炉火灭掉（4下）就可以顺利通过这个房间。接着玩家就可以回到阎罗殿，并在桌旁的判官身上得到"艾弗利德的帽子"（アイフリードの帽子）。

最后是"日式鬼屋"：

首先经过通道后会来到一个分岔路，这时请玩家往画面右上方移动（往左上方可以拿宝箱，



通路中如果遇到武士的话只要用L1的冷气将它冰冻，它就不会挥刀攻击玩家）。一直走到最里侧的房间后玩家应该会发现一个穿红衣的女子，这时只要把她移动到图中A的位置让她把脖子伸长，接着再回到前一个房间进入往右上方的一道门、走过一个L型通道之后，在小庙前方的钱箱上拿到“艾弗利德的胡须”（アイフリードのヒゲ）。

最后把三样道具全部丢到大厅上那个“猛男”像身上后就会出现一条地道，在地道尽头的宝箱中玩家就可以得到这趟探险的主要目的“光之珠”（ひかりのたま）啦！

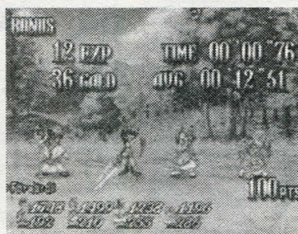
巴利鲁城——廷西亚

等到利德回过意识来后，却后然发现自己身处于当年被大肆破坏后的拉修安村中。不过由于这段经历，也终于能够体会到为什么法拉接下来一直自愿担起照顾大家（全世界的弱者？）的责任。等到利德想靠近她安慰几句时才突然惊醒…刚刚的事情只是一场梦…

原来当战舰被卷入冲击波后大伙早已昏迷不醒，而恰特心爱的战舰也破损得相当严重。所幸不知怎么的，大伙竟漂流到了塞列斯提亚的海面上，而且还被佛格顺利救起…正当利德与法拉离开休息室，准备到首领室跟佛格道谢时，却发现基尔与加雷诺斯神情严肃地在讨论着什么事，不过除了听到加雷诺斯对基尔说了一句“那么基尔，梅洛蒂就麻烦你了”之外，详细情形就完全不清楚了。抵达首室后，只见梅洛蒂、佛格果然都聚集在这里。正当利德用很不流畅的敬语跟佛格道谢的同时，外面却传来了晶灵炮塔被因菲利亚军占据的消息，而且堪称为自由军首脑的艾拉也还留在巴利鲁城中！！听到这个消息后，佛格当然立刻决定前往巴利鲁城；而为了报答佛格相救的恩情，利德一行人也决定一同前往巴利鲁城。

由于加雷诺斯的要求，众人便带着加雷诺斯一同前往巴利鲁城。抵达城堡后（请直接进入墙壁的缺口，不要进入巴利鲁城堡）原来以为立刻就要与因菲利亚军展开一场血战，不过却意外发现占领本地的因菲利亚军正陷入即将败退的窘境…定神一看，原来目前与因菲利亚军交锋的并不是自由军，而是神情诡异、已经渐渐魔物化的席亚德





斯！！面对这个令人憎恶的敌人，一行人自然抢着冲上前去与他决一死战…比较起来，这一次的席亚德斯并不会比上次遇到时更难缠，不过因为它的攻击会连带附上“衰弱”的属性，所以玩家在这一战中的TP消耗会比其他战斗快上许多。此外因为它仍然具有不会倒地、硬直时间相当短的特性，所以玩家如果想封住它的行动的话，最好指派一个魔法师站远远的连续使用冰系魔法“アイスランサー”，如此一来这一仗应该不会打得很吃力。

成功击败席亚德斯之后，只见席亚德斯对梅洛蒂说了一番意义不明的话之后就断了气（但梅洛蒂与基尔似乎都明白这些话的意思）。而在大家把自己私下的事情处理完毕之后（加雷诺斯的传言以及佛格对艾拉的问候…），大伙便在自由军总部召开了因菲利亚与塞列斯提亚两千年来首次的共同会议。会议的内容当然是“两军如何通力合作，解除现今艾塔尼亚正逐渐面临的危机”（只是明明程度差人一截的因菲利亚方面似乎还是无法放下身段…）。会谈的结果，基尔与加雷诺斯打算把原先塞列斯提亚制造的晶灵炮串上因菲利亚制的魔力瓶，研发为更具有破坏力的“晶融合炮”（フリンジ炮）。话才说完，因菲利亚骑士团长便率领着骑士们回国召集晶灵术士，而艾拉也带领着自由军士兵们开始着手晶灵炮的改造工程。接下来就只剩下寻找制作晶融合用透镜的材料—利巴威斯矿石（リバヴィウス矿）了！

利巴威斯矿石是一种散发着银色光泽的稀有矿石，其稀有的程度甚至达到“翻遍塞列斯提亚全境也找不到多少”。但正当佐西摩斯提出“这种发光的岩石在因菲利亚从来没听过”的同时，法拉却不由得心头一震。相信专心注意剧情的玩家们应该还记得吧？在利德取得极光剑的试练中，幼年时期的利德与基尔、法拉前往雷格鲁斯山丘的目的正是为了取得“像星星一样，会发光的石头”。紧接着在法拉跟加雷诺斯详细比对了一下相关特征后，她的心里似乎就已经有了答案。众人招呼法拉准备出发后，法拉便含糊地指出众人下一个目的地应该是在因菲利亚（不过玩家心里应该是相当雪亮的吧？）；因此在毫无头绪的情况下，大家便决定先朝因菲利亚前进。

雷格鲁斯山丘

就在大家正要离开中继基地前往因菲利亚的同时，基尔终于忍不住向法拉询问他们接下来要前往的地点。这时当法拉说出他们要前往的地点是雷格鲁斯山丘的同时，利德也回想起试练时所经历的状况而恍然大悟。因此大伙便朝令人怀念的故乡—拉修安村前进…但因为拉修安附近没有可以上岸的地点，所以大伙决定先把战舰寄放在敏兹港中，然后徒步走回拉修安村。

因为时间相当紧迫，所以一行人稍微在拉修安补给一下道具后立刻动身前往雷格鲁斯山丘。本来以为为了要找



钥匙应该又会花上不少时间，结果没想到利德早已吸取当初佛格撞开雷晶灵遗迹大门的经验，所以这次也干脆用撞的比较快。一行人进入山丘后，顺着幼时的记忆很快的便来到了小时发现“星星的碎片”的场所（图中休息时法拉也再次向大家表达自己内心深层的罪恶意识，不过也因为利德与基尔的支持，法拉才稍微摆脱了一点过去的阴影）。这时因为散落在地上的利巴威斯矿石纯度相当低，因此大家决定继续往洞穴深处前进，可是这时梅洛蒂的身体似乎也开始出现异常…

继续往内侧移动后首先会抵达一个四叉路口（从这里开始玩家的晶灵力会开始受到利巴威斯矿石的影响。当玩家移动时如果脚下发出绿光的话，TP就会不断回复；但反之如果是红光的话，队伍成员的TP就会不断减少），这时请直接往右边的洞窟前进。经过两个画面后，一行人会来到有左、右两条通路的空间。这时请先进入右边的通路。进入后，首先请先到画面正中央附近的那颗石头处调查石头（把它推落到夹缝中），接着继续往里面走。走到最里侧后还会再看到一颗石头，这时请一样把它推落，并退回刚刚可以看到左、右两条通路的空间。接下来，当然是顺着左侧的通路一直走到最里面！来到记录点后，众人立刻发现了一个刻有奇妙花样的大门。正当众人打算进入时，光之大晶灵一雷姆（レム）却突然出现喝住玩家…原来在这道门的后方似乎正存在着破坏神涅雷德的残存意念！虽然面对雷姆的喝阻，但为了得到利巴威斯矿石，利德还是打算进入一探究竟。因此雷姆开出了条件：“要继续往前走…那么，就先打倒我再说吧！！”

光之大晶灵雷姆其实并不是很强的角色，比较可怕的反而是他用来护身的光球（打不坏，碰到还会受伤…）。所以玩家操作的角色在进攻时必须看准光球往上浮的瞬间往前冲，接着再以连续技巧让雷姆没有机会发动魔法攻击（因为雷姆的魔法大多需要花上相当长的咏唱时间，所以玩家只要攻击尽量不中断，雷姆就没有发动魔法的可能性。）击败雷姆后，雷姆不但同意利德一行人内采集利巴威斯矿石，而且还自愿进入魔力瓶中助利德一行人一臂之力。这应该算是赚到了吧？

进入封印之门后，大伙果然在空间内部发现了大量的最高纯度“利巴威斯结晶体”。正当大家打算返回战舰时，积压在梅洛蒂体内的暗黑体质居然开始与破坏神涅雷德的残存意念产生共鸣，眼见梅洛蒂就要被黑暗一步步吞蚀了…所幸这时光之大晶灵及时出现驱散了即将入侵梅洛蒂体内的黑暗之气，而大伙也趁机带着梅洛蒂离开了雷格鲁斯山丘。

镜头转到法拉的家中。这时基尔才正式向大家说明有关他与加雷诺斯讨论的内容。原来梅洛蒂也具有暗之极光术的资质，因此她的精神也相当有可能会被涅雷德的支配…换句话说，大家也才终于了解原来席婕尔可能老早就已经被破坏神支配精神而毫不知觉，因此才会做出想毁灭世界（以及拿梅洛蒂当实验品）的可恨举动。不论如何，接着等梅洛蒂醒来，大伙便立刻要送“利巴威斯结晶”前往巴利鲁城啦！

巴利鲁城庭园——赛法特观测所

回到巴利鲁城后，出现在众人面前的晶灵炮已经跟过去完全不一样！不但体积好像又大了一号，而且一看就给人一种“高科技产品”的感觉。直到艾拉发现众人前，大家早已在那里赞叹老半天了…寒喧两句后，利德便把“利巴威斯结晶”交给艾拉进行加工。本来这时大伙已经想找个地方好好休息一下，不过因为加雷诺斯临时向一行人提出想上赛法特观测所调查一点东西。

因为在这最后关头不容许出现任何一点点差错，所以众人很爽快的答应了他的请求。接下来的目标当然就是欧帕斯界面上的“赛法特观测所”！

紧接着，当大夥平安将加雷诺斯送到赛法特观测所，基尔梅洛蒂便因为想帮加雷诺斯一点忙而离队，利德也为了准备明天的最终决战而要求恰特再次检查引擎的运转状况；除此之外，还有骑士团长罗严（ロエン）与艾拉的“心情对话”、恰特与可奇的小事件、基尔与梅洛蒂、利德与法拉…等等。总之与其他的RPG相同，到了决战前的最后一刻，“描写每位人物的心境”这个剧情总是绝对少不了的。

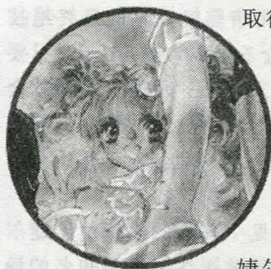
不过不管是谁，如果要面对一场生死未卜的战斗时，相信没有一个人希望会抱着满腹的心事前往呀场…“把所有的心情说出来”对现在的他们来说也许才是最大的解脱吧！有人平静、有人感性…不过不管如何，明天都将会是决定艾塔尼亚命运的最终决战！

第二天一早，大伙集合之后便自信满满地开着战舰来到曾经冲击失败的黑体前。只见这时塞列斯提亚的“晶融合炮”也已经进入了最后的准备阶段，随时都可以准备发射了。“4·3·2·1·· !!”只听到一声令下，晶融合炮的光芒再次画出一道白线…但与上次不一样的，这次的白线终於成功地贯穿了黑体！隐藏在黑体之后的城堡也终于露出了庐山真面目。

最终决战地——席婕尔城

虽然大部分的玩家到了这里可能会急着要去打席婕尔。不过请注意，在这最后的迷宫中可隐藏着最后的大晶灵跟另一个



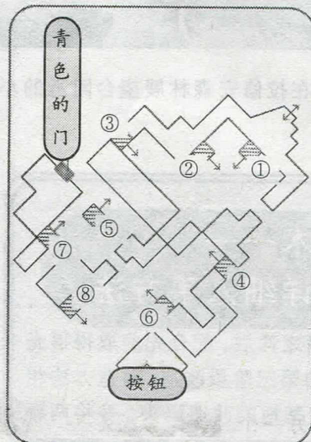


取得隐藏召唤术的关键道具—“暗之珠”（やみのたま）！因此，在这里先带领玩家去取得时之大晶灵—“杰昆德斯”（ゼクンドゥス，长得实在很像达欧斯…）与重要道具—暗之珠，接下来再继续攻略席婕尔城吧！

首先进入城堡后，顺着唯一的通路来到原盘的地方。搭上原盘后选择“往上移动”（上に行く），顺着道路走到最底部就可以在宝箱中发现“暗之珠”。按原路回到原盘处，搭上原盘并等大家自动离开原盘后，再次搭上原盘并选择“往下移动”（下に行く），接下来因为整条路还是单一路线，所以请玩家还是一直走到下一个原盘所在的地方。搭上原盘以后，它并不会询问要往上还是往下，但当玩家离开原盘后请先别急着走！再搭一次原盘并选择“往下移动”（下に行く）的话，接下来一直走到尽头就可以抵达时之大晶灵所在的房间。虽然玩家与它对话之后他就会很爽快的加入，不过如果玩家再会到这房间一次的话，它可是会找你打架的哟！不想与大晶灵为敌的玩家最好从此别再到这里来啦！

得到暗之珠与时之大晶灵后，玩家可以自由决定要去外界办事还是继续攻打席婕尔城。但在此我们还是以攻打席婕尔为先，所以想取得隐藏召唤术的玩家就请再等等啦！回到原盘处搭上原盘，它就会自动往上升，离开原盘并顺着道路走到最深处就可以抵达本区域的传送点，因为通过传送点之后立刻就可以抵达露营地，所以一行人到了这里也可以先好好的喘一口气再继续往下冲。通过露营点后，只见平台上除了六根柱子以外什么都没有…其实这六根柱子由左起分别代表风、火、水、地、冰、雷的力量，只要玩家接近柱子按下○钮就可以进入柱子的迷宫中。那么…接下来就依序为玩家介绍六个迷宫中的攻略方法吧！

风之柱



这个迷宫并不很复杂，不过在要踩移动板的地方会稍微麻烦一点。所以请玩家参照下图，并依笔者指定的顺序来移动。首先依照2→4→4→6→8的顺序可以抵达开门按钮的地方。按下按钮后再依8→6→4→2→2→3→2→1→5→7的顺序搭乘移动板就可以抵达门口。接着只到打败风之元素灵（エレメンタラー，HP80000，每根柱子都会有一只。因为它念咒的速度相当快，所以主角一定要一开始就向它身前的地方冲，否则相当容易全灭…）就可以进行到内部把风晶灵之力注入台座中。

火之柱

进入迷宫后，首先就会看到一个顶端有红球的柱子。只要一调查这根柱子红球就会发亮，并接着射出光球。玩家的任务就是不能使光球在飞行途中碰到障碍物，而且还要让它准确地飞到每一根柱子上。

其中有一些柱子下方有按钮的还必须在光球飞到该区域时按下开关柱子才会移动，所以在攻略上这关可能就要玩家多试两次磨练自己计算时间跟反应的功夫了。打败火之元素灵后就可以进到内部把火晶灵之力注入台座中。

水之柱

这里只要把三个冰块全部丢到洞里就可以开启通路，方法如下：

1. 首先推动最右上方的冰块，推动法则为“往左、往下、往左”
2. 接着推动最下方那个冰块，推动法则为“往上、往左、往上”
3. 再来是刚刚第一次推动的冰块，推动法则为“往下、往左、往下、往右、往上、往左、往上”
4. 最后是剩下的一个冰块，推动法则为“往上、往右、往上”

打开通路后只要打败水之元素灵后就可以进到内部把水晶灵之力注入台座中。

地之柱

这里比较简单，只要稍微试一下很快就能抵达出口。而只要在最深部房间打败地之元素灵后就可以进到内部把地晶灵之力注入台座中。

冰之柱

进到房间后只看得到房间内有一堆不同颜色的冰柱，而如果用R1的火焰指轮点燃火钟的话，房间的上下左右就会出现不同颜色的空洞……因此玩家在这里的任务就是要把这些冰柱推到同颜色的空洞中。因为火钟一消失的话空洞也会消失，而且这时就必须离开房间一次才能再度点燃火钟（也就是要重来）。所以玩家最好先点燃火钟确认空洞的颜色与位置，接着离开房间再进来后，把冰柱推到空洞的附近。如此点燃火钟后，玩家就只要到空洞附近把冰柱一一推下去就可以了！通路打开后只要打败冰之元素灵后就可以进到内部把冰晶灵之力注入台座中。

雷之柱

这里也相当简单。只要站到高处，并在同颜色的上半部水晶与下半部水晶叠合时发射 L1 的冷气使水晶上下结合。叠合四颗水晶后就可能打开通路，接着只要打败雷之元素灵后就可以进到内部把雷晶灵之力注入台座中。

成功将晶灵之力注入六柱后，最后的传送点就会打开。再往前走没多久，玩家就能见到引起“大坠落”的祸首一席婕尔。进入最深部后这套游戏中的谜团也一一解开。原来席婕尔(或者应该说是涅雷德吧?)之所以要藉黑体引起“大坠落”，就是因为想将两个世界中的晶灵力全部据为己有，并利用这股力量完成暗之极光术，进而打败赛法特重新支配世界(而在这些对话中，我们也可以看到当年毁灭拉修安村的确实是被黑暗同化后的法拉父亲，而将利德关在地下仓库的利德父亲最后耗尽了生命力与法拉的父亲同归于尽，不过能与黑暗化身同归于尽……利德的父亲到底是什么人物啊?)。

正当大家与涅雷德激烈对峙的时候，只见整个城堡突然发生了强烈的震动……“大坠落”终于已经进入了最后的阶段。这时记载梅洛蒂下决心要打倒席婕尔的同时，众人便一起冲上前去……

由于席婕尔精通各类晶灵术，所以用正常的打法打起来应该会让人感觉相当吃力……如何才能不给她攻击机会呢?由于目前的席婕尔只是肉身(而且还是女人)，所以只要利德、法拉两个战士型的角色不断近身发动连续攻击的话，就算是附身在席婕尔身上的涅雷德拥有超强的魔力，由于无法对我方角色施展强力法术的话就不会产生太大的伤害。唯一需要注意的攻击招式大概就只有暗之极光术一“永恒的无限”(エターナル・インフィニティ)了吧? 这就是当时在巴利鲁城一击打掉众人 19998HP 的超强法术，只要她施展开来的话，就算有十个利德也不够用。不过利德也已经得到赛法特使者的认可，成为极光术的真正传承者!因此只要画面上一出现“エターナル・インフィニティ”的字样，就请玩家立刻按住“○、╳、□”三个按钮，这时玩家就会发现当剑刺向队伍时，队伍上方会同时出现一层金黄色的光罩挡住这把剑的攻击。除此之外只要注意 HP 跟 TP 的消耗速度，要打败席婕尔应该不成问题。

打败席婕尔后，涅雷德发现如果保有肉身对它相当不利。经过一阵辩论后，涅雷德抛弃了席婕尔的肉身，而以本来的真正面目与玩家见面了……

对付它跟对付席婕尔时的打法差不了多少，不过因为它的攻击会附加“衰弱”、“冻结”的属性，所以打起来会比前一仗吃力许多(再加上它的 HP 高达 300000)。因此如果没多准备一点リキュールボトル的话，要打赢它倒是相当困难。另外，它与席婕尔一样会使用“永恒的无限”，而且当它 HP 快耗尽时还会使用暗黑极光术的最终绝技一“深渊般的极限黑暗”(深渊なる极限の暗)…不过只要玩家在它发动绝招时按住“○、╳□”三个按钮，利德就会发动“无限再生”(インフィニティリヴァイヴァー)与它对抗。因此虽然打起来相当吃力，不过也绝对不是完全不可能打赢!

成功打败涅雷德之后，只见一阵阵的黑气由席婕尔的身上不断往外窜，接着众人便被送往一个不知名的场所（根据基尔的推测，这应该是赛法特之环的核心部位)。不过这时众人也发现“大坠落”并没有停止，反而还有逐渐加速的趋势，正当大家已经打算放弃的同时，利德突然表明打算以极光术破坏这个核心部分。这种作法当然不会得到基尔的赞成。因为如果失败的话，因菲利亚跟塞烈斯提亚大概会被粉碎得相当难看:就算侥幸成功，两个世界也会因为失去连接面而永远分隔……但是，为了避免“大坠落”的惨剧发生，似乎也只能这么做了!但是以神之极光术来破坏神的东西……听起来任谁都会认为不太可能。这时只见梅洛蒂提议融合真极光与暗极光一起攻击核心。尽管大家一万个不愿意，但现状似乎也没有另一条路可以让他们选择了！于是在一阵类似道别的对话之后，利德的真极光之力与梅洛蒂的暗极光之力便全部打上了核心部位……

不善操控暗黑力量的梅洛蒂果然如基尔所预见的立刻就陷入了困境，虽然基尔想努力支撑，但对于完全无法使用极光术的基尔来说，他所能帮的忙实在相当有限。就在梅洛蒂即将被吸入核心时，后方突然传来令梅洛蒂相当怀念的声音……原来涅雷德居然没死!! 只见她渐渐接近，并在拨开梅洛蒂与基尔之后发动足以与利德相批敌的力量打向核心。“她帮了我们，她是席婕尔!!”当梅洛蒂发现这项事实后，赛法特之环也同时被击碎，只见一阵爆发后，利德与法拉在赛法特的庇护之下安全将落在拉修安森林展望台附近的小山丘上……



补足攻略 5

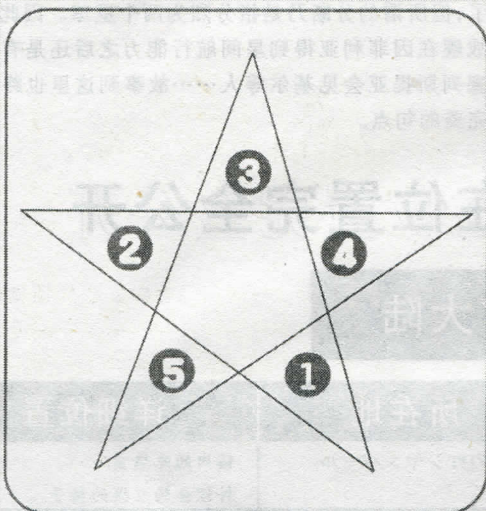
最后的召唤术——命运的详细入手方法

在席婕尔城取得暗之珠后，配合先前取得得光之珠就可以进行战舰的第三阶段改造。改造方法相当简单，只要前往中继基地的改造码头，并将两颗

珠安置在台座上，战舰就可以得到收纳飞行艇的能力。接着正如我们在上一期所提到的，回到因菲利亚世界并利用飞行舰艇前往闪耀之塔（きらめきの塔，座标 107，23）与女战士—“华琪列”（ワルキューレ）单挑获胜便能得到“命运之剑（S·D”的解封之键，最后再前往赛列斯提亚的基地 1 就可以拔取插在地上的命运之剑。

说到闪耀之塔，只要玩过南梦宫早期名作—“女武士冒险”的玩家一定会对这背景音乐感动相当熟悉吧？但我们还是不说废话，马上进入攻略主题吧！

第一层



点亮星星的五个角落，全部发光的话就可以前往下一层。懒得想的玩家请依照上图的号码按 1～5 的顺序按下开关。

第二层

依序按下发光的按钮就可能通过。拿张纸抄一下顺序应该马上就能通过才是。

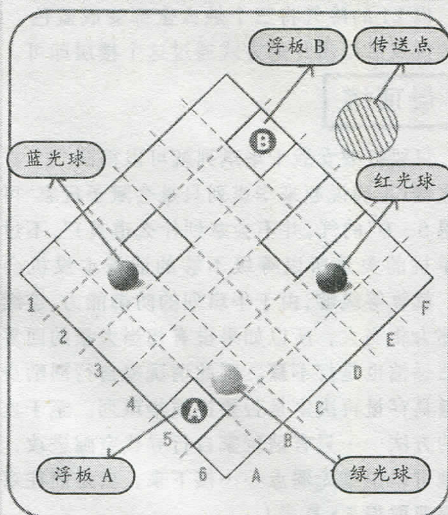
第三层

将画面中会吹冷风的怪兽头全部冰冻（用 L1 的冷气），接着在两个灯座上点火（用 R1 的火焰），画面上就会出现一个六角方块，随着搭上方块后所出现的楼梯就可以去下一楼层。

第四层

将画面上所有的晶体点亮（用 R1 的火焰）就可以上第四层。

第五层

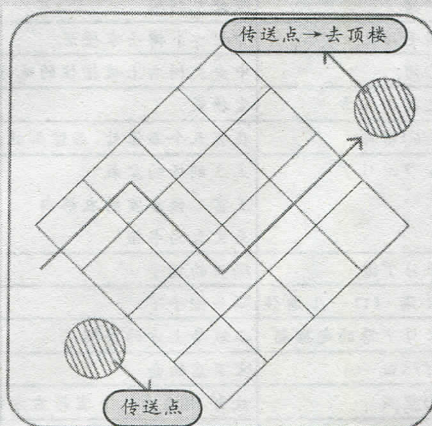


在本区域中，玩家将搭上浮板 A 操纵浮板 B 来取得三颗光球。至于详细到法请参照地图。首先搭上浮板 A 后请依照（A，4）（B，4）（C，4）（D，4）（D，5）（D，4）（D，3）（E，3）的顺序取得绿光球，接着以（D，3）（D，3）（D，4）（D，5）（E，5）（E，6）的顺序取得蓝光球后传送点便会打开。

第六层

本层中只要依照红、蓝、绿的顺序来移动就可以轻松突破，所以就不多画图介绍了。其中比较需要注意的地方是黄色的方块。如果玩家要抵达的地方缺少一块黄色方块的话，只要在同颜色的格子内来回走几次黄色的方块就会出现了！点亮两区域中三种颜色的灯馆之后传送点就会打开，接着再往下一层前进！

第七层



第七层

以L1的冷气将三个烛火全部变成蓝色，经过传说点后以图片的方式通过这个楼层即可。

最顶楼

只要打败女战士华琪列就可以得到“S·D解封之键(正确说起来华琪列只是会赋予玩家“可以取得S·D”的气，并不会拿到什么道具)”，不过因为单挑的关系所以等级不够的话根本没机会打赢。就算等级够，由于华琪列的防御能力、连续技破坏力相当大，所以如果没有相当大量的回复药的话恐怕也是打不赢。因此请玩家自行斟酌身上的道具存量再决定是否要挑战华琪列。至于攻击她的方法……只有请玩家自行寻找空隙进攻，因为她可以说毫无弱点……接下来，就是前往塞列斯提亚取得S·D啦！

后记——回归平静的生活

那么，接下来的剧情发展呢？在世界分断后的某一天，画面转到了学问之镇—敏兹。只见法拉捆了一大包的行李兴奋的往港区跑，看她的样子应该是即将出远门吧？不过看她在港区与利德的对话又似乎要去见什么人的样子(那一包是礼物……)。接着恰特本来想提醒利德准备旅行用的物资，不过当她一眼撇到法拉背上那一大包行李就不讲话了。“那么，大家出发吧！”随着恰特的招呼，两人便搭上战舰出发了(这时谈到恰特毛茸茸的好朋友，相信他们要去见谁玩家心里应该有数了吧？而且他们的目的地还是塞列斯提亚……)。

发现了吗？这艘战舰已经跟以前大不相同了(具备宇宙航行能力的宇宙战舰)……原来两个世界确实已经完全分断了，但所谓的分断乃是指分烈为两个星球。因此当恰特的战舰在因菲利亚得到星间航行能力之后还是有办法前往塞列斯提亚会见基尔等人……故事到这里也终于划上了完美的句点。

全部60个透镜的所在位置完全公开

インワエリア大陆

所在地	详细位置
最果この村ラシュアン	最下方的塔门口 B1F的箱子
ラシュアン森	メルディ的飞行器左上方
レグルス道场	最左下方的房间内 左上房间茶杯
学问の町ミンツ	有小游戏的操场旁树丛 学校2F右方房间的架子
岩山の观测所	望远镜下方的宝箱
望乡の洞窟	深处木材堆
木阴の村モルル	マゼット博士家壁炉
水晶灵の河	中央大树右上被挡住的地方
水精灵之河东南方	宝物袋
いざないの密林	在有五个石像处，石像群的后面
王都インフェリア	王立剧场的盆栽 王宫二楼客室的衣柜内 天文台的书柜
インフェリア港	码头的桶子
バロール港バロール港住	码头棚子下
インフェリア港的定期船	二级房上方的房间
商业の町バロール	宝石店的壶
风晶灵の空洞	放有1800ガルト宝箱右方的墙上
风晶灵の空洞南西半岛	宝物袋

所在地	详细位置
热砂の町シャンバール	镇内的池塘前 料理会场2楼的椅子
火晶灵の谷	打倒デス后落下的宝箱
火晶灵の谷东北小岛	宝物袋
ファロース教会	教会休息室的框子
灵峰ファロース	山顶石门旁边的石块
アジト3	拿宝箱房间的入口处左侧
晶灵温泉(208,108)	铁桶 拖把



セレスティア大陆

所在地	详细位置
欢喜の町ジイニ	卖会场旁的桌子
岬の岩岩	岩的缺口
晶灵の棲む町アイメン	ガレノスの家的玻璃桌
ノームの集落	在下墙壁
チヤット小屋	地下四阶料理的房间左下
	地下一阶仓库的右上
バンエルティア号	机关室右上方
港町ベイルティ东南方	ジイ二町的正北方靠海可找到两座不算小的小山，在其中间位置
冰晶灵の山	从上面走过去时雪会崩塌到只剩一点点立足点的地方再对着墙壁调查
港町ベイルティ(解冻后)	左边出口两棵树中间
	港口装备螃蟹的手推车
晶灵の棲む町アイメン(破坏后)	武具室门口的玻璃箱

所在地	详细位置
职人の町ティンシア	ノーム的雕像
	フォッグ部屋的宝箱石碑
雷晶灵の遗迹	码头上方的罐子
バリル城	右之塔秘道中的宝箱
	入口右侧
セイファート神殿	入口的木箱
アイフリードの洞窟	アイフリード雕像前的猫
	展望室的木桶
改造后バンエルティア号	蓝色潜水艇
	舞场中的暖炉
欢喜の町ジイニ	赌场的左下拉霸台子
	暗の洞窟
	洞窟深处内，四个死神中的左上死神
アイフリードの台座	中央柱子
アイフルードの墓	投钱箱
ねこにんの(120,109)	有两个民家内有

利德的技一览

特技

技名	消费 TP	斩 LV	突 LV	条件
魔神剑	4	2	1	—
雷神剑	4	1	2	—
散沙雨	7	2	5	—
虎牙破斩	6	5	2	—
闪空裂破	10	9	16	—
裂空斩	9	16	8	—

奥义

技名	消费 TP	斩 LV	突 LV	条件
雷神双破斩	10	7	5	雷神剑 16 次 虎牙破斩 16 次
魔神千烈破	10	5	7	魔神剑 24 次 散沙雨 24 次
空破绝掌击	15	1	14	雷神剑 70 次 散沙雨 70 次
魔神连牙斩	15	13	1	魔神剑 60 次 魔神剑 双牙 50 次
闪空双破斩	20	19	14	闪空裂破 80 次 虎牙连斩 120 次
翔雨裂空击	24	14	19	秋沙雨 120 次 裂空斩 80 次
风刃缚封	40	30	30	斩 LV30 突 LV20

上位技

技名	消费 TP	斩 LV	突 LV	条件
魔神剑・双牙	8	10	3	魔神剑使用超过 48 次
风雷神剑	8	4	10	雷神剑使用超过 50 次
秋沙雨	12	4	13	散沙雨使用超过 130 次
虎牙连斩	10	13	4	虎牙破斩使用超过 150
闪空翔裂破	14	5	22	闪空裂破使用超过 250
真空裂斩	14	23	4	裂空斩使用超过 250
风凰天驱	40	22	24	风雷神剑 200 回 空破断掌击 150 回
猛虎连击破	40	24	20	虎牙破斩 250 回 虎牙连斩 200 回

合体技

技名	消费 TP	使用技
红莲剑	7+6	ファイアボール+虎牙破斩
断空剑	44+10	サイクロン+闪空烈破





秘奥义

技名	消费 TP	斩 LV	突 LV	条件
秘风绝炎冲	50	?	?	风凰天驱 250 回以上
龙虎灭牙斩	20	?	?	猛虎连击破 130 回以上
风鹿封缚杀	7	?	?	风刃缚封 50 回以上

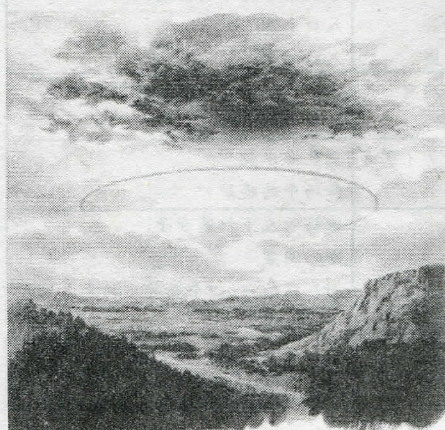
极光术

技名	消费 TP	斩 LV	突 LV	备注
极光壁	50	—	—	セイファート神殿修得
极光剑	100	—	—	セイファート庭园修得
极光波	50	—	—	セイファート观测所修得

法拉的技一览

特技

技名	消费TP	拳LV	蹴LV	条件
掌底破	4	2	1	—
三散华	6	1	2	—
飞燕连脚	7	4	5	—
连牙弹	8	5	2	—



奥义

技名	消费TP	拳LV	蹴LV	条件
卧龙空破	12	8	4	连牙弹30次 掌底破10次
散华猛袭脚	12	11	12	三散华80次 鹰爪蹴击30次
双撞掌底破	12	10	8	掌底破60次 卧龙空破30次
鹰爪浣瀑蹴	20	22	25	散华猛蹴脚160次 飞燕连天脚100次
狮子战吼	20	22	14	八叶连击100次 双撞掌底破160次
杀剧舞荒拳	60	30	30	狮子战吼120次 鹰爪浣瀑蹴120次
点穴缚态	80	?	?	操作法拉超过300次战斗

上位技

技名	消费TP	拳LV	蹴LV	条件
鹰爪蹴击	8	4	18	飞燕连脚使用超过40次
飞叶翻步	10	15	15	—
飞燕连天脚	13	9	18	飞燕连脚使用超过150次
八叶连牙	18	16	8	连牙弹使用超过150次

秘奥义

技名	消费TP	拳LV	蹴LV	条件
狮子爆碎阵	50	?	?	狮子战吼280回以上

习得技

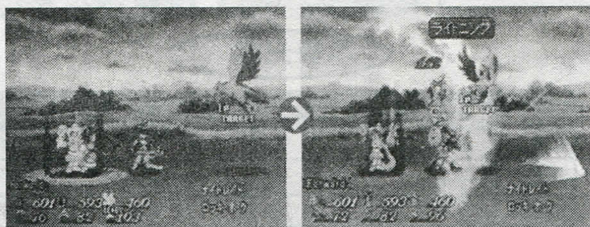
技名	消费TP	拳LV	蹴LV	备注
治疗功	12	—	—	レグルス道场修得
解毒功	4	—	—	モルルの村修得
回生功	50	—	—	ファロース教会修得

合体技

技名	消费TP	使用技
海龙拳	16+12	ヒール+卧龙空破
雷闪拳	24+12	サンダーブレード+双撞掌底破

法拉的技一览

技名	消费TP	习得方法
バーニングフォース	20	初期习得
エアブレイド	24	调查港町ベイルティ的ミアキス
アクスパイラル	28	调查职人の町ティンシア中ノーム像旁的ミアキス
レイジレーザー	34	调查岬の砦的ミアキス
ダークイレイザー	40	调查废墟の村ルイシカ的ミアキス
エレメンタルマスター	72	以上技全修得后在フォッグ离开状态去ティンシア→ベイルティ→峡の岬→ルイシカ→ジイニ找画家，再加入フォッグ去ジイニ便可学到



恰特的技一览

技名	消费TP	习得方法
ピコハン	12	初期习得
ローバーアイテム	15	初期习得
ポイハン	16	ヤレスティア大陆座标(183,130)
バラライボール	16	晶灵温泉修得
コチハン	20	インフエリア海底的アジト2修得
エターナルスロ	60	チャットの小屋中暗算事件去アイフリードのアジト后，解决事件便能修得

号令取得地

てきをむかえうて	レグルス道场南方三日月状的平原(24,132)
しゅうちゅうこうげき	モルル村～北西の海边付近の森(113,143)
まえのてきをねらえ	シャンバール～北西の岛の平原(162,45)
うしろのてきをねらえ	灵峰ファロース～北の森(100,100)
こまかいわざをつかえ	チャットの小屋～南东の森(132,118)
とつげきしろ	ルイシカ村北西～森(81,38)

徽章机器人 2

(メダルロット 2)

虽然 GB 已是高龄机种,但势头依旧不减。这不,最新的资料显示,日本硬件销量排行第一的就是 GB,任你 PS2 机能如何强大,我随身"玩伴"就是不怕。依旧是任天堂的实力在市场起着主导作用。而在我国,虽然没有具体的统计数字,但相信 GB 的普及量仍是最高的吧?对于广大 GB 玩家,莫要着急游戏,攻略陆续有来!

GB	厂商:Imagineer	类型:RPG
	发售日:1999 年 7 月	

不要急着冒险,先来看看系统

一、关于メダロット:

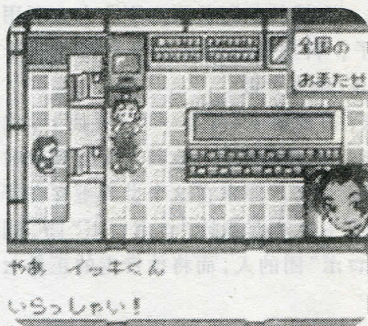
メダロット是メダルロボット的缩写,即"徽章机器人"。游戏中的机器人都是由四部分零件组成——头、左手、右手、脚,而每部分零件都有数十种不同类型,因而零件总数超过 100 种,这样机器人的组合方式可以说有无限多种可能性。另外,机器人想要能动起来,还必须有一个重要的东西——徽章(メダル),徽章决定机器人属性,装备的零件如果与徽章属性一致就能增加附加能力值。而且徽章上还有各种攻击方式的熟练度(しねくわらとど),熟练度越高,用该种方式攻击的成功率就越高。徽章会随着经验值的增加而成长,到一定级数后还能进化,领悟到徽章力量(メダフオース)!怎么让零件与徽章有效地搭配起来是取得战斗胜利的关键。

二、各种零件状态表:

头そうこう:表示 HP
がいすぅ:表示攻击回数
せいこう:表示命中率
いりょく:表示威力
手そうこう:表示 HP
じゅうてん:表示弹药的上限
ねつりょう:表示热能(影响攻击属性)
せいこう:表示命中率
いりよく:表示威力
脚そうこう:表示 HP
すいしん:表示推进力
きどら:表示机动力(影响回避力)
ガくとう:表示格斗能力(影响格斗攻击力)
しやげき:表示射击能力(影响射击攻击力)
さくてき:表示索定敌人的能力
いんぺい:表示隐藏能力

三、关于战斗:

战斗时,方向键"左"代表用左手攻击,方向键"右"代表右手攻击,方向键"上"代表头部,方向键"下"则是蓄力。力量槽满了之后按 select 键出现超必杀(メダフオース)的选项,当然必须先领悟メダフオース,且力量槽够,按 start 可查看敌我状态,再按一下 start 游戏会问你是否将战斗变成自动模式。超必杀消耗 MF 值查看徽章状态便可以知道。战斗时蓄力一次加 20MF,受一次攻击加 10MF。



令人期待的大冒险开始啦!

早上,依奇(イシキ)来到麦塔罗特(メダロト)研究所。门卫告诉他,博士正在研究室里等着他。进门后,在左边的房间里见到博士,依奇正想向博士打听一些关于麦塔罗特的事情,博士却说他很忙,要依奇去找他的孙女娜爱(ナエ)。出门向上来到娜爱研究室门前,却被门卫拦下,好在娜爱及时出来解围,一起进入研究室。在娜爱的研究室里,娜爱向依奇展示了她正在开发的麦塔罗特,依奇看得兴奋不已,突然想起电视节目——麦塔罗特(しゅうかん メダロット)要开始了。这是一个评选一周内最佳机器人的节目,依奇急忙告辞回家。

依奇的家在镇的右下方,到家后上二楼自己的房间打开电视,节目刚好开始。看完节目后,老妈冲上楼来,要依奇到商店去买咖哩,并给了他 5000 元钱。

商店在依奇家上方,挂着"24"的大牌子的便是。刚进入商店就发现一个叫光(ひガる)的女子在卖机器人,正是刚才在电视中看到的一周最佳机器人,依奇顾不了那么多,花了 4980 元买下来。

回家后,自然少不了老妈的一番责骂。这时,依奇的老爸下班回家,路上突然出现一个神秘的蒙面人自称雷托德先生(レトルト),他给了依奇老爸一枚徽章后就匆忙离去。老爸回家将徽章送给了依奇,依奇的机器人终于能动了,这样,依奇终于真正拥有了一台麦塔罗特,而这一切,又好像是有人在暗中安排好的一样。

出家门即可与依奇的女同学阿莉卡(アリカ)战斗,熟悉一下战斗系统吧!随后来到学校里,打败操场上的三人组——菊姬(キクヒメ)、镜山(カガミヤマ)及依华诺(イワイノ)。三人不甘落败,竟然联手以三打一,不想依奇的机器人不可思议地发出超必杀,瞬间将三人的机器人打爆。

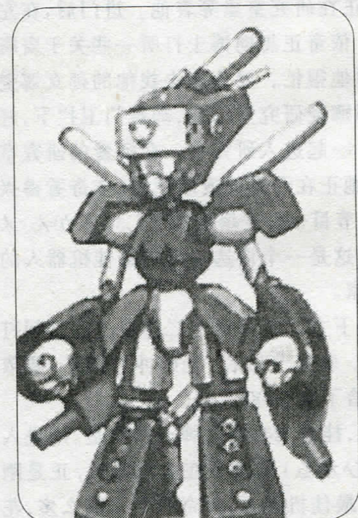
进入学校内,打败校内所有对手,到 2F 的教室里见到阿莉卡。走出学校,遇见一位女孩卡琳(カルン)她是从邻镇的はなぞ学园来的,她向依奇打听同她一起来的同学科志(コウジ)的下落,随后便离去了。依奇正想进入左上角的仓库,阿莉卡跑来告诉说学校里有人闹事,急忙赶到学

校，原来正是那个科志。事情的起因是因为刚才有人利用机器人掀了卡琳的裙子，科志便怀疑是这个学校的人干的。来到2F与科志战斗，科志大败。

依奇来到阿莉卡家，得到裙子（スカート）并换上，以此来诱使罪犯出现。出门即遇见罪犯，追到仓库捉到他时突然进来一队人，将罪犯带走。原来在这个世界里存在着两个团体，分别是セレクト队和邪恶的“ロボロボ”团，刚才那个罪犯就是“ロボロボ”团的人，而将他带走的正是セレクト队的人。

回阿莉卡家打听情况，得知她到学校发表新闻去了（阿莉卡是学校里的记者）。再到学校找她，得知北面的おどろ山有幽灵，回家取得小手电（パンライト）并得到一个机体（此时去娜爱那里可得到一枚徽章）。

おどろ山，先右行，见到卡琳和科志（途中调查告示牌可乘水上巴士到湖中小岛，当然了是要花钱坐的）然后向左走过桥，来到セレクト队的本部。见到那位傻傻的队长后，在准备向下走时却被人拦住。返回时，遇见ロボロボ团员，依奇不小心掉进河里被冲走了。



醒来时，发现身着女装，原来是被一位老奶奶救了。依奇怀疑她是森林中专门吃小孩的老太婆，自然不敢多呆，立即逃走又觉不妥，返回与老奶奶对话，老奶奶说她丢了一封重要的信。离开后过桥向下走，见到ロボロボ团正在逼水上巴士司机为他们做事，幸好雷托德先生及时起来将ロボロボ团赶走。依奇在地上得到信（てがみ），乘水上巴士回老奶奶家，将信还给她。又可以得到一个机体——小箱子内的女性机体。出门与鸟型机器人对话后被带走，再到セレクト本部打听阿莉卡下落，得知她已去了下面的洞中。调查桥下的告示，乘水上巴士进洞。

在洞中，打败镜山，再装备刚在宝箱中得到零件バトルライフル（左手）打开巨石，后面的巨石分别用サイコミサイル（头）和ハビーウエイター（左手）打开。第二次打败了镜山（一路上还可找到4个坏零件），最后见到幽灵，其实也是机器人。

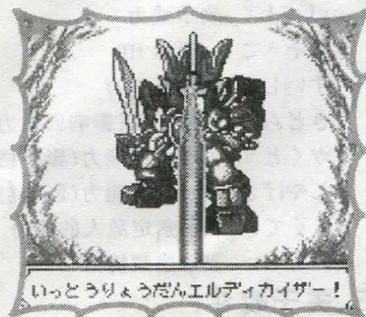
回家后，依奇求父母带他到岛上娱乐园——メダロッとう，但他们都说太忙。去阿莉卡家，然后回家再求父母一次，还是不行。依奇失望地来到码头（左方），这时阿莉卡出现，将她妈妈的船票送给了依奇。两人一起乘船，到达メダロッとう后，应先到左上方的会场参加机器人大赛，打败五个人后夺得B级别冠军。下台找到阿莉卡，台上突然出现一个奇怪的人——海贝雷克（ハバレケ）博士。



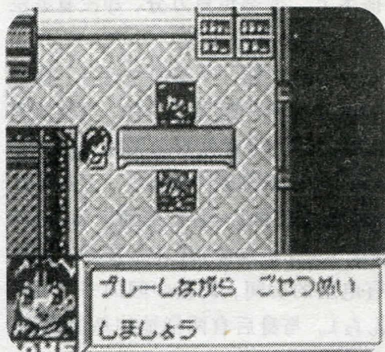
出门见到ロボロボ团员正在抢小女孩的徽章，追到左下方的游乐场门前找到他，打败后他后他立刻逃走了。这时科志也因为追专抢徽章的ロボロボ团来到这里。一同在树林丛中找到罪犯，神秘的雷托德先生再次出现，帮忙夺回了徽章，将徽章还给小女孩后可得到零件。

这时出现了一个分支，可以到右上方找到卡琳与她一起进鬼屋玩，也可以到右下方的游戏机中心找到阿莉卡并玩扔铁球的迷你游戏。建议去找阿莉卡，因为玩迷你游戏可赢得フレンドポイト，如果找卡琳的话就只能通关后才能来玩了，而フレンドポイト关系到隐藏零件的获得，是十分珍贵道具。不过无论找谁，玩完后必须与另外一女孩会合．然后去会场参加大会，夺冠后可得フレンドカ－ト和レンドポイト，商店中就会出现ハスク－ド的选项。输入正确的密码就能得到隐藏零件，下台后与海贝雷克博士战斗，随后与阿莉卡到游乐场坐过山车，出门与左边的人对话后发现卡琳的照片，调查上面的树丛又发现了ロボロボ团。

向上行来到魔女城（まじょのしろ），阿莉卡到门前排队而依奇则去食物店（门前有许多桌子、凳子）买果汁，随后一起进入城中。导游小姐是米尔奇（ミルキー），依奇最后打败魔王，成为勇者，并得勇者服（ゆうじゃのふく）。出城向下走有人告诉依奇城中有小孩失踪，再次进入城中。向右走，刚准备下楼梯，米尔奇小姐出现并战胜她后，却被推下了楼梯。没想到下面竟是地牢，而且还关押着许多小孩。与左边的女孩交谈后，大家将守卫引进牢房中并将其打败，然后再干掉一个ロボロボ团的干部，放小孩们回家。上楼梯后向右走，遇见迷路的卡琳，与她一起出城。这时阿莉卡带着セレクト队员赶来，将城中的ロボロボ团员捉了起来，乘船回家。



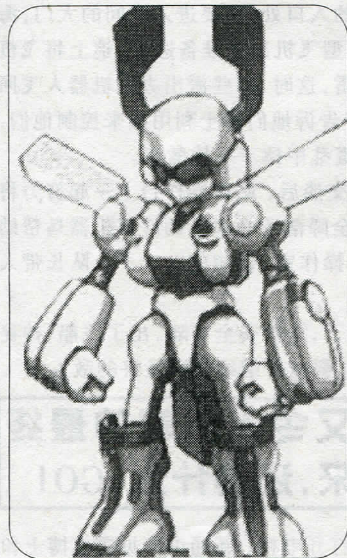
邻镇的メダロポリス道路通了，先到3区的卡



琳家拜访（先按门铃）。遇见科志走出来，再去科志家，得知卡琳好像去了学校。上行进入はなぞ学园，被一名叫哈奇鲁（ハチロウ）的无理的小子撞倒。在左边的楼梯处抓住他，战败后他逃走了。学园里不见卡琳的影子，出门再到4区的麦塔罗特社（メダロットしゃ）去，在右边实验室的奇拉拉（キララ）处得到身份卡（なふだ）这样左边的实验室便可通行，从研究员处得到迷你方向盘（ミニハンドル）和一组专用零件。装备这些零件后使用迷你方向盘就骑上摩托，不仅速度快且不会遇敌，出门后遇见阿莉卡。

向上走，见到一名ロポロポ团员偷餐厅东西，捉住他后发现是个小孩，他丢下ロポロポ服后哭着跑走。依奇好奇地换上衣服，正好餐厅老板带セレクト队赶来，依奇有口难辨，眼看要被抓住，突然飞来一神秘女子，自称是雷托德夫人（レトルトレディ）帮依奇解了围。

来到1区的メダロッターズ，又见到海贝雷克博士，与之进行战斗，打完后，ロポロポ团又来捣乱。下楼，从海贝雷克博士处得一枚徽章，再与大家对话收集情报，出门向上走遇见菊姬三人组带着流氓来报复。到はなぞ学园见到阿莉卡，她进入学园，依奇则到右边的房子调查。由桌上的相片看，那个无理小子哈奇鲁是这家的孩子，再调查左边货架上的机器人。出门，进入はなぞ学园右行，阿莉卡将守卫引开后上楼，见到卡琳，随后在教室门口见到一个小孩，说没有老师上课。到下面的校长室门口找到老师，返回教室，发生战斗。出学园后去1区的セレクト总部，这时学园传来紧急情况。赶去学园，见到已被ロポロポ团包围，科志赶来骗走守卫后一起进入，二楼的职员室从科志处得到教室钥匙（A钥匙是救阿莉卡，B钥匙是救卡琳）。救出女孩后得到大钥匙，可进入校长室，又见到哈奇鲁，左上的书柜中找到校长。校长说有秘室，向右走进入秘室，发现ロポロポ团，打败之后他们又全部逃走了。



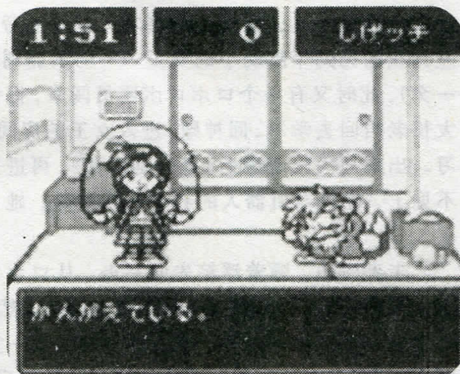
走出学园，大家都没事。去哈奇鲁家，二楼遭到哈奇鲁伏击，突然地板裂开，哈奇鲁要掉下去了，依奇却拉起他，哈奇鲁被感动，决定以后不干坏事。

与科志一起到卡琳家，她父亲对依奇感谢了一番。

回镇到阿莉卡家，阿莉卡生气离开，到研究所见到博士正和雷托德先生商量着什么。见到依奇，雷托德先生急忙离去。在娜爱处可得一组零件。

到科志家得知最近有小孩失踪，到セレクト总部打听，得知阿莉卡似乎在车站。钻出一个ロポロポ团小孩，原来正是最近失踪的小孩。再回到セレクト总部，见刚才那小孩被母亲领走，临走时小孩说雕像很古怪，这时立即回车站，与海贝雷克博士发生战斗后，进入雕像下暗道。

依奇换上ロポロポ团服，一路前行。入口处要暗号，出去打败一队ロポロポ团，得暗号后进入。进门后分别与在门右边和左边的ロポロポ团员对话，见到这些傻气的ロポロポ团员被一台电脑弄得狼狈不堪。此后向右走，发现ロポロポ团的干部西拉卡奥（シラカオ）正指挥一些无知小孩去作恶。上梯后右行，可找到一个小孩，到车站见到阿莉卡，后又见雷托德先生出现，准备解决此事。此时在左边又找到一个小孩，到セレクト总部见他们出动人员将城市封锁。



在2区左下方的大楼前，西拉卡奥抛弃走投无路的小孩们，独自坐机器起飞，在雷托德先生帮助下，依奇带着小孩们进入はなぞ学园，并从其中一个女孩手中得到下水道的钥匙（マソホールのカぎ）。

到车站进入暗道，用钥匙打开水道井盖进入。一路前行来到ロポロポ团的集会所，他们在这准备选举干部。与其中一个人打一仗，正想出门，ロポロポ团的头目来到，依奇只好找个空位坐下，结果一番搞笑胡闹后，依奇战败所有对手，成为ロポロポ团的新干部。头目要依奇脱去ロポロポ服，想看看新干部的样子，此时露馅了。正在这时，セレクト队攻来，ロポロポ团全部离开，调查雕像，发现暗道，一路打败机器人，又发现一石像，调查后出现一条通道。进入后，在中间门里，遇见海贝雷克博士，得知这里有一个遗迹，他正是为遗迹中的浮游石而来，这时ロポロポ团也会再次出现，但他们却不与依奇开战，只是一路跟着依奇，最后都来到一魔法阵前，发生战斗后都被传送出去了。



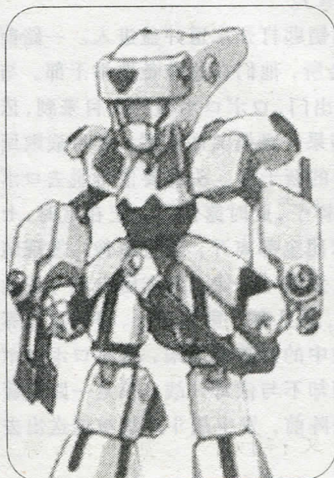
依奇走出魔法阵，在上方看到一个机器人放在石台上，随后向下走被拦住，换上勇者服后进入阵中。ロポロポ团也被传送过来，见他们要动台上那个机器人，依奇上去阻止，不想都被传送到了1000年前。

1000年前的科代因(コーダイン)王国,大长老正在召唤勇者，结果依奇穿着勇者服从魔法阵中走出来，被大家认为是勇者。进入神殿中,在房间里吃饭,休息,而此时倒霉的ロポロポ团被传送到了海里。

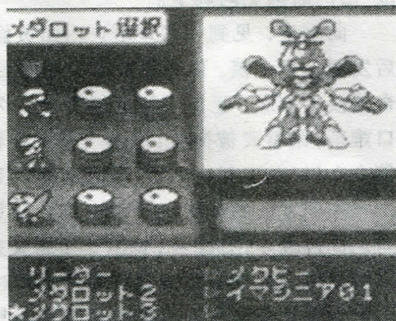
休息好后走出神殿，大家都聚集在外面，要依奇去消灭海上的坏蛋。依奇从大家的话中感到坏蛋就是一起被传送来的ロポロポ团，正要去左边的海边，发现一个ロポロポ团员进屋。追去捉到他后将之关进神殿旁的地牢中，向左到花园见到年龄幼小的女王——玛尔加利塔（マルガリータ),此时又有一个ロポロポ团员闯来，捉住他。女王被大长老叫回去学习,回神殿，进入女王的房间，见她正在学习。出来与大长老谈话(坐在他对面),再进去时发现女王不见了，在供奉机器人的石台下找到她，她又跑到海边去了。

来到海边，顺着浮箱先向左走，从ロポロポ团手中救出女王(一路上捉到许多ロポロポ团员）。然后向上走，尽头发现一个巨大的怪物，进去后发现女王一直在寻找的机器人卡非(カフエ),战斗后它飞走了。回镇后右行到花园,去右上角替女王找回卡非。回神殿，与众人告别后回到现代，临走时女王给了依奇一条银项链——ぎんのロケット(通关后才可使用)。又回到下水道中，往回走的路上碰见科志，他对依奇的经历好像一点都不相信，自己继续调查去了,出了下水道,和阿利卡一起回家。

站在床边将脏衣服换下，下楼后听妈妈说有女孩约会,地点在车站。去阿莉卡家打听，她妈妈说阿莉卡已去了车站，还说阿莉卡是被依奇约去的，依奇感到奇怪，再到卡琳家,同样被告知卡琳被依奇约去了车站，依奇赶到车站，不见二人却见到科志，正在这时，一个巨大的飞碟出现，并传来海贝雷克博士的声音，原来他想征服世界，并声明阿莉卡和卡琳已在他手上。依奇焦急万分，却没有办法上飞碟，所以决定先回研究所向博士求救。



博士告知依奇只要利用风之翅（かぜのつばさ）就能飞上去。在娜爱处得到风之翅和一组专用另件，当然还有机体和徽章，装备专用零件后出门就可自动飞到飞碟上。从鸟手中得到柠檬(レモン)随后来到一间工厂，正在生产一种奇怪的油(调查油瓶可得机体)。右行来到广场，遇到许多鸟型机器人，首领沃卡(ウオッオ)还非常友好。继续右行到休息室，在一有电脑的房间，调查中间的书架可得柠檬电池（レモソそんら）。与身后有两桶油的鸟谈话后，再回去找沃卡。突然响起警报，大部分鸟型机器人都飞出飞碟，沃卡吁嘱依奇不要再和鸟型机器人谈话，然后也飞走。此时鸟型机器人好像都发狂了一般，一谈话就会进行战斗，只有电脑房间的那个是正常的，与之谈话后，得知好像是使用了工厂中生产的油造成的。打败上方堵门的机器人后进门，上楼梯(上方的门用柠檬电池可打开，通向入口处)一路打败敌人来到控制室，见到海贝雷克博士，还有被捉的阿莉卡和卡琳。打败博士，博士派出沃卡，再次战胜沃卡后，博士逃走。同候阿莉卡和卡琳后，与沃卡谈话。



得知博士去了动力室，再次来到广场，走下方的门即到动力室，而科志也一同赶来。在动力室里，竟发现了科代因王国的浮游石，原来正是海贝雷克博士偷来的。经过战斗后，浮游石暴走，飞碟失控，海贝雷克博士博士也逃走了。

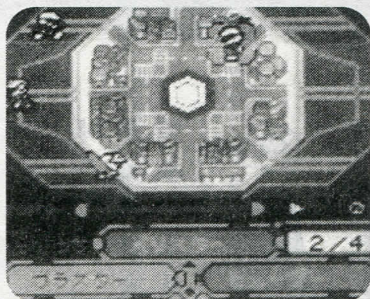
与科志商量决定分头行动，一个人去追博士，一个人去控制室。建议去追博士(第一次回答“是”)这样可多得一枚徽章，回到刚进飞碟的入口处，正要进入中间的大门，海贝雷克博士开着一架小型飞机出来准备逃走。追上将飞机打炸，博士气得爆跳如雷，这时，那些派出去的机器人飞回来，且已清醒过来，依奇告诉他们博士利用油来控制他们，他们将博士抓住，博士慌乱中掉下一枚徽章。

去操作室，与科志交谈后，站在操作台上一起努力将飞碟暂时稳住，但要安全降落还必须借助许多机器鸟帮助飞碟降落。右行准备回操作室，傻傻的セレクト队长带人来添乱，打完后离去。

飞碟在大家的帮助下，终于安全着陆。出了飞船，神秘的雷托德先生再次出现，要依奇继续打败最终的敌人。

既令人期待又令人胆寒的最终之战就要到来，还等什么，GO!

回家睡觉，第二天打开电视，新闻说海贝雷克博士和



ロポロポ团的人越狱了！下楼，得到メダロシッとぅ寄来的招待卷，出门，听阿莉卡妈妈说阿莉卡失踪了。刚准备到码头坐船却被人叫住，说博士有请。来到博士房间，博士告诉依奇去メダロッとぅ已没有船了，建议依奇到麦塔罗特社（メダロットしゃ）去（到娜爱处又可得零件和徽章）。

来到4区的麦塔罗特社，再次从那个研究员手中得到潜望镜（せんぼうきょう）和一组专用零件（可下水）来到码头，打败セレクト队，下水游到メダロシッとぅ向上走到魔女城，在雷托德先生帮助下进入城中。向右下楼，打败女导游米尔奇后救出小孩，随后向左走打败魔王。下楼梯，这里竟然是ロポロポ团的地下总部，依奇换上ロポロポ服，来到会议室，听头目一通废话后，进入战斗，之后头目再次逃走。去食堂又遇见雷托德夫人，她在饭里做了手脚，把那些ロポロポ团的人辣得直跳。一路前行，又见到菊姬三人组，他们决定与依奇联手。打败拦路者后，来到一间有电脑的房间，依华诺去摆弄发现需要密码，依奇得到对讲机（トランシーバー）去隔壁房间找密码。

左边的房间有许多机器设备，分别调查右起第1、第5、第6、第4、第2、第3，然后再调查第7个。第一次选不（いいえ），第二次选是（はい），再调查左起第3个机器，选两次不，再选一次是。最后调查左起第1个，选不，即可得到密码。上面的门打开，打败西拉卡奥后他逃走了，并且锁住了门。调查书架发现通风口，进入后追到西拉卡奥得到钥匙码2(キーヮート2)。在外面的桌上得到钥匙码1，但想打开上方的门还要两个钥匙码。右边的门被依华诺打开后，打败干部得到钥匙码3。将钥匙码放到门上后，又出来一个敌人，战胜后得到钥匙码4，门打开。

下楼后，有许多箭头，其规律是：

上：按箭头指向走

下：按箭头反向走

左：向箭头左方走

右：向箭头右方走

见到卡琳和科志，装备头部零件（スリッパー）。炸开门，再利用头部零件（サラカラビーム）炸开下面的门，不断追击头目萨克卡斯（サケカース），最后科志帮忙将他打跑。进门后，遭到伏击，科志再次帮忙。最后打败萨米拉（サミラ）。继续前进，在水池边见到阿莉卡和萨克卡斯，战胜萨克卡斯后得到开关（スイッチ）。再到池中帮阿莉卡找回徽章。

将开关安到传送带上，便可向右走。这里是ロポロポ团的研究所，意外地发现了麦塔罗特社的那名研究员，他竟然是ロポロポ团队到那去的间谍，不过他又给了依奇一个零件。下行见到雷托特夫的，随后海贝雷克博士和雷托德先生也来到，海贝雷克博士派出了号称兽王的恐怖机器人——ゴッドエンベラー。雷托德先生上阵，不敌，且被打去伪装，露出真面目，竟然是卖机器人给依奇的光。而雷托德夫人也露出真实身份，她就是给依奇身份卡的奇拉拉。这时兽王机器人已不可控制，连博士自己也被它所伤，依奇摆开架式，与其开战（此战有一定难度，敌人一开始能量槽处于全满，上来就发超杀，不能回避，所以最好给女机器人装备头部零件（アピールサウンド）封住敌人超杀，另外全部机器人装备鱼形脚零件，提高回避率）。艰难取胜后，它竟然复活一次，再打一次才能将它消灭！海贝雷克博士见败局已定竟去打开自爆装置，想与大家同归于尽，赶快逃跑（研究台前可以与一台正在开发中的机器人战斗）。

原路返回到三人组那里，一起逃出去，而海贝雷克博士自爆不成还把自己弄得全身着火，最后被セレクト队狼狈地捉了出来。这样大家都安全无事，一切都结束了，回家吧。

游戏到此也告一段落。

（通关后可得到メダロッタ－ズ3楼参加收集零件的比赛）

获得全部隐藏零件的密码ハスヮート

①676585	67A585	676X85	67AX85
②686679	68A679	686A79	68AA79
③5755A9	57A5A9	575XA9	57XXA9
④5855△7	58X5△7	585X△7	58XX△7
⑤68556X	68X56X	685X6X	68XX6X
⑥666595	66A596	666A95	66AX95
⑦57A699	576A99	57AA99	57AA99
⑧586659	58A659	586A59	58AA59

编辑莱因对游戏的评价：

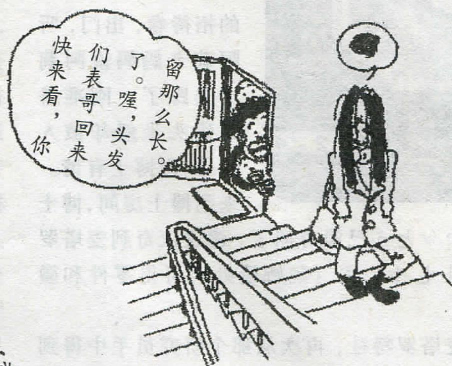


此游戏画面精致，以GB的机能有这样的表现还是相当优秀的，音乐也相当优秀，在音乐方面则使用了特定的表现手法，使得每个人物都有自己特定的出场音乐，只听音乐就知道出场人物是谁(心跳?)。整个故事都是在轻松、幽默、搞笑的气氛中进行，能够让人一直沉迷其中，在游戏的 战斗系统方面也十分新颖，体会紧张刺激的战斗也是本作的一大特色，使战斗成了重头戏，而且不会让人厌烦，所以说此游戏的确是GB上的一款精品游戏。没有玩过的朋友不妨找来玩一玩，应当不会让大家失望，此外它得第三作也发售了，值得期待的系列又壮大了！！

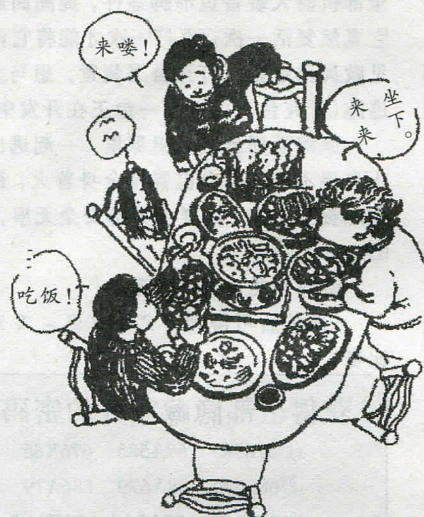
文：胡斌　　责编：麒麟

乡愁

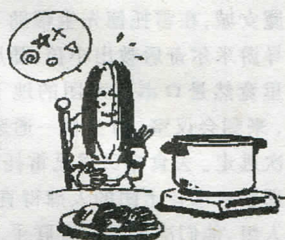
续一



邻居的亲戚朋友到是一点都没变。



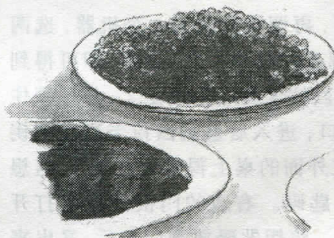
从有记忆开始，每到过年，就全家吃火锅的习惯延续到了今天……



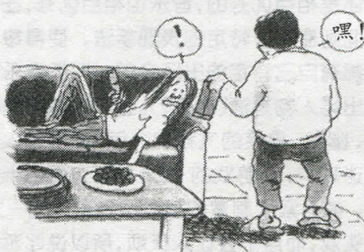
同一锅涮了四天。



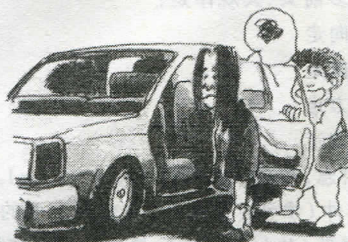
老哥的洋酒……



老妈的拿手卤肉



老爸在酒足饭饱后的崭新红包……



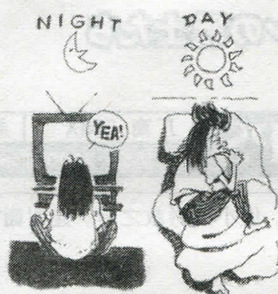
几年来，听从“天秤座”老妈的宝贝建议，在过年时节外出“踏青”。



结果年年塞在路上。



所以今年丝毫不为所动。



此外，由于常年日夜颠倒的生活习惯。



突然要来在这几天恢复正常的作息……



真是非常痛苦的事！



曾经试过赖床……

结果，要么……



持续10分钟的“叫床”

要么……



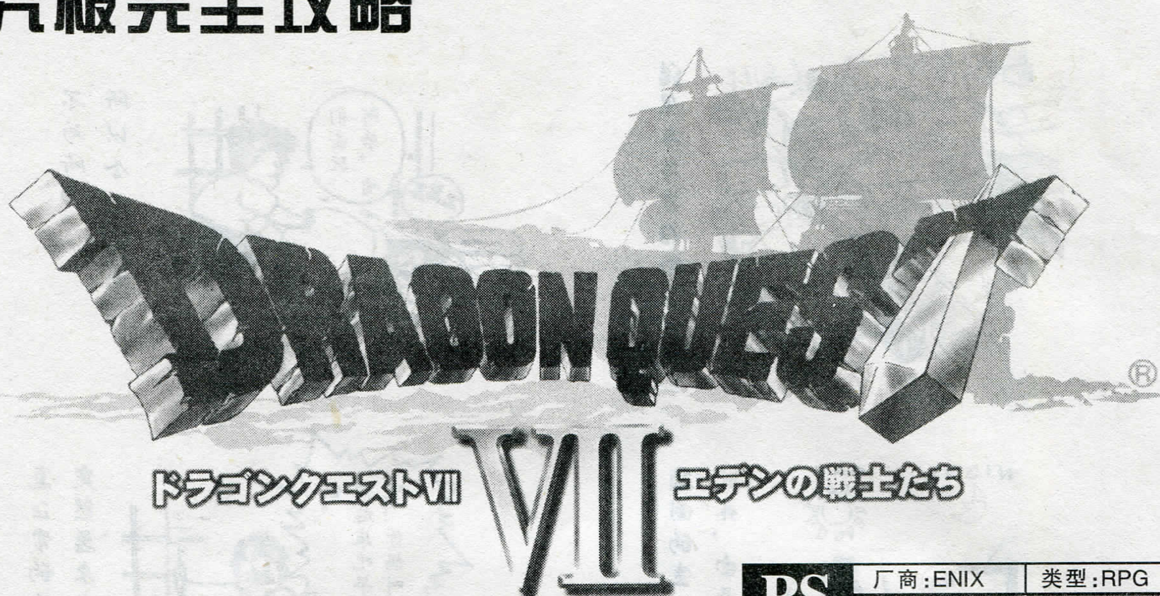
↑直接掀起来！



老妈真是有天生叫人起床的本领。

（后接70页）

究极完全攻略



责编/麒麟 SPIKE

(接上期)

回到现实世界后，右下方会出现小岛。岛上的村子虽然已经消失，但还有一位叫席姆(シム)的老人不肯放弃。他认为只要有人逐渐移居到这块土地，此地必定可成为新城镇。席姆并拜托主角帮他找新居民。在石柱旁可找到"神秘石版绿(ふしぎな石板绿)"。

回到古代遗迹底部，进入左下方的绿石板房间，调查左上方台座后，将4个绿色石板放上台座后，来到了新的大陆。

进入传送点上方的奥菲村(オルフィー)后，发现村子里的动物比人还多，甚至有些商店的老板也是动物。

在城镇最上方有栋大房子，在右侧有间小屋，进入小屋后看到有两个小孩被人用铁链绑住了。上前调查后，虽然想解开铁链，但铁链却上了锁。调查一旁的牛，那只牛虽然好像想说些什么，但无法听懂。奇凡想起原来的世界中，好像有人可以听懂动物的语言。

回到正常世界后，进入鱼铃村(フィッシュベル)左边的樵夫小屋(木こりの小屋)，向樵夫(きこり)说明来意后，樵夫本来没什么兴趣，但一旁的猫倒是很好奇。于是樵夫决定跟着大家去看看到底是怎么回事。

回到奥菲村之后，原本听得懂动物语言的樵夫却完全听不懂路上的狗在说些什么(动物之间也有不同的语言吧)。于是樵夫要主角们再找其他的动物试试。但是在镇上绕了一圈，樵夫发现与这个镇上所有的动物都无法沟通。

进入城镇右上方的小屋，调查被绑的小孩后，樵夫也觉得这实在太过份了，竟然把小孩子绑在这里。樵夫只用小刀就打开了锁，但小孩得救之后，连谢谢都不说一声就马上跑掉了。

与镇上看得到的"人类"(其实是动物变的)谈话，没想到他们讲的话樵夫倒是听得懂，而且马上就听出他们原来是什么动物。

镇上有4个"人"，在问完情报之后，总算拼凑出事件的经过；很久以前，有个可怕的魔物袭击这个小镇，这块土块的守护神，白狼于是挺身对抗魔物。结果好不容易将魔物封印在神山(神の山)的封魔洞窟(魔封じの洞くつ)。但白狼一族也损失惨重，只剩下一匹怀孕的母狼幸存。

而在几天前，突然又有一只可怕的魔物袭击村庄，将镇上的人变成了动物，而动物却被变成了人。至于这只魔物似乎是从城市西边封印魔物的神之山方向出现的，看来在西方的神之山可能发生了什么异变。在樵夫(きこり)解说的过程中，会一直问主角听懂了没，请一直选"是(はい)"。

镇上左下角的房子2楼可找到"命之树果(命のきのみ)"(※里面有个女孩)，柜子里则有个"发带(ヘアバンド)"。

进入西北方的神山(神の山)，发现里面有只狼，而那只狼好像故意引导主角一行人进入封魔洞窟(魔封じの洞くつ)。由于洞窟中无法使用魔法，因此要准备不少药草。

在洞窟中有两个"神秘石板青(ふしぎな石板青)"，记得一定要拿。由4F下方的通道走出山洞后，沿着山路往上走会发现一个青色的门，但请先不要进去，先继续往前走，由洞进入山洞后，拿走5F宝箱的"神秘石板青(ふしぎな

石板青)”再回头进入有青色门的山洞。

在山洞中发现了一只狼倒在地上，过了不久，被樵夫解救的小孩突然也冲进山洞并且开始与受重伤的狼对话。而山洞中则充满了骨骸，此地似乎有什么可怕的怪物……

一靠近山洞中央，魔物・死亡之友（デス・アミ－ゴ）就出现了。原来他就是与白狼大战的魔物，目前的他则被封印在这个山洞中。

打倒死亡之友后，他还想重施故技，将众人变成动物。没想到那个小孩一招就把死亡之友打得全身麻痹。死亡之友这才知道，这个小孩原来就是被他变成人类的白狼。死亡之友在倒下之前，又向小孩施咒，使他无法变回狼。此时樵夫则要求众人帮他一把，再度将石棺盖上。请与樵夫（きこり）站在一起，配合方向键与○钮将棺盖盖好。将魔物封印后，诅咒也就消失了。

原来，当初白狼族与死亡之友大战之后，虽然有一匹怀孕的母狼幸存，但在产后也因为伤重而死。因此这匹小白狼是被另一匹母狼抚养长大的。

问起小孩的名字，他突然自称加波（ガボ）。奇凡想起传说中白狼会说人话，以为加波也会说话，但是加波只是“ガボ、ガボ”的叫，樵夫看了后说加波只会这一句而已。

回到奥菲村之后，发现咀咒已经解开，城镇也恢复正常。而加波突然在此时与狼自行离开。在镇上走访一阵之后，发现村人们对自己曾被变成动物的事都没有记忆，但是却都会无意识的出现动物的习惯。

进入城镇右上角的小屋（※当初加波被关的地点），与里面的农夫谈话，农夫告诉主角，之前他发现了一只受重伤的白狼，因此将他带到此地疗伤，现在则不知道跑到哪里去了。

一走出小屋，发现加波正在往小屋里偷看。原来加波想要向农夫道谢，却又不敢进去。樵夫决定带加波与母狼回家，让他们能快乐的与他一起享受田园之乐。

与樵夫一起回到正常世界后，加波却决定要与主角同行。由于死亡之友很可能是被某人故意解开封印，因此加波相当不放心。

乘船开往西边的奥菲村（オルフィ－），没想到城镇里又是一大堆动物!? 走进城镇上方的大房子，与老人谈话后，才知道现在正在举行庆典，大家都穿了动物装在跳舞。因为这个城镇以前曾经遭遇过一场危机，结果是因为动物的努力才得以脱险，因此才有这个感谢动物的庆典。

老人很热情的要主角一起参加庆典，并且要主角打开柜子，里面是一套动物装，出现选项请选：“是（はい）”。

变成4只小猪后，回到城镇的入口，与唯一的“人”谈话。他会要求主角参加游戏，在6个穿动物装的人之中，总共是3男3女，游戏的目的就是找出其中的3位女性。笔者按“狗”、“马”、“牛（2选1）”的顺序选。3个人都选中之后，与老人谈话可得到“怪兽图鉴（モンスタ－ずかん）”。离开之前，先前往城镇右上方的武器店，由后门进入店里，可找到一个宝箱，里面装有“神秘石板绿（ふしぎな石板绿）”。

再度进入封魔洞窟（魔封じの洞くつ），在洞窟2F有“小徽章（ちいさなメダル）”。来到封印的石棺处，靠近之后会听到声音。问主角是否真的要打开石棺，出现的选项请全部选：“是（はい）”

打开石棺后，里面躺的却是普通人。原来的魔物因为使用魔力过度，因而逐渐退化，现在的他只是一个普通人。为了怕被别人修理，才躲这里吓人。死亡之友（デス・アミ－ゴ）认出了加波，为了向他赔罪，他打算用魔法让加波恢复狼形。不料使用魔法之后，加波不但没有恢复狼形，反而是说人话的能力大幅提升。死亡之友没想到经过了这么长一段时间，连魔法都已经走样了，不但没让加波恢复原型，反而让加波更接近人类了。正在死亡之友叹息自己变得没用时，加波却因此而相当高兴。死亡之友看加波这么高兴，自己也稍微感到欣慰了，之后将一个“神秘石板青（ふしぎな石板青）”交给主角，原来这块石板是死亡之友还是魔物时藏在这个石洞中的东西。

回到神殿底部，进入蓝色石板之间，将石板放在右上角台座上，完成传送后，往右下前进可进入弗利修镇（フォ－リッシュ）。在入口处右侧警卫塔中的桶里可找到一枚“小徽章（ちいさなメダル）”。在入口左前方的警卫塔中，可在宝箱中找到“神秘石版红（ふしぎな石版赤）”，旁边的罐子里还有一个“力量种子（ちからのたね）”。进入城镇左上方的教堂，走下楼梯后，看到几个士兵在开作战会议。



接着离开此地，前往西南方的佛洛特城（フォロッド城），进入入口右侧

的警卫塔，与其中的士兵谈话，分别会问主角是不是要当志愿兵，选项请选："是（はい）"。接着他会要求主角露一手，选项请选："是（はい）"，然后就会与佛洛特兵（フォロッド兵）比试一番。

击败佛洛特兵之后，就可以自由行动。之后，进入王宫内部与国王谈话，得知国王会雇用旅人担任庸兵是不得已的下策，因为不知道从哪里来的机械兵团正在侵略这个国家。国王希望主角一行人能助佛洛特王国一臂之力，抵抗机械兵团（カラクリ兵団）的进攻，选项请选："是（はい）"。

国王在听过主角一行人自我介绍之后，要大家去找兵士长——托拉德（トラッド），听从他的指示行动。而托拉德兵士长也正好在此时向国王报到，托拉德兵士长刚到弗利修镇视察。他认为弗利修镇经过敌军不断的侵略，不论军民都已经相当疲备，无法再继续撑下去。

托拉德离开后，要主角一行人一起去开会。请先从2楼走到阳台，在王宫中有"小徽章（ちいさなメダル）"及"护身种子（きもりのたね）"、"力量种子（ちからのたね）"可捡。

回到入口左侧的警卫塔与托拉德（トラッド）谈话，于是作战会议正式开始。托拉德认为，弗利修镇（フォーリッシュ）很可能已经无法再抵挡机械兵团的进攻。只要弗利修镇一被攻破，下一个遭殃的就是佛洛特城，王国也会完蛋。托拉德问手下有没有什么好主意，换来的只是一阵沉默。于是托拉德宣布休息一下，让大家彼此交换意见。

与在场所有士兵谈话后，再与托拉德谈话继续会议。其中有个士兵建议托拉德向萨波特（ゼボット）求助，因为萨波特是机械的专家，应该知道怎么对付机械。但是托拉德听了却很不高兴，立刻宣布结束会议，并气冲冲的离开警卫塔。接着与汉兹（ヘインズ）谈话。他突然想到主角一行人是刚加入的士兵，应该有机会说动萨波特。



离开佛洛特城，进入西边不远的萨波特研究所（ゼボット研究所）。与正在忙着组装机械的萨波特谈话后，他却相当不耐烦。萨波特问是不是托拉德要拜托他对付机械兵团，选项请选："是（はい）"。萨波特要众人死了这条心，他不在乎佛洛特会有什么下场，他反而比较同情那些只知道战斗的机械兵（からくり）们。

事实上，萨波特与托拉德是兄弟关系，而且也曾经是情敌，两个都喜欢上一个叫安莉（エリー）的女孩。萨波特正在组装的机器人就命名为"安莉"。

回到佛洛特入口左侧的警卫塔，与汉兹谈话，他问到萨波特是否会来帮忙，选项请选："不（いいえ）"。托拉德正好在此时回到警卫塔，他早就料到萨波特不会帮忙。

托拉德命令主角一行人担任卫兵的工作，前往警卫塔上负责警戒，选项请选："是（はい）"。请由王宫2楼向下走到阳台，再走到左侧的警卫塔上。才刚到警卫塔，就看到一个混身是血的士兵挣扎着回到佛洛特城，请立刻跟着士兵跳下警卫塔1F。

原来，弗利修镇终于无法抵挡机械兵团的进攻，虽然还有残存兵力，但是已经宣告失败。众人扶着伤兵离开后，托拉德希望主角再帮他跑一趟萨波特研究所，请萨波特助一臂之力，这次他自己本人也要跟去。

到了萨波特研究所后，托拉德觉得很伤感。为了以前的伤心事，他曾经发誓不再踏入此地。在研究所中见到萨波特之后，托拉德将佛洛特危在旦夕的消息告诉萨波特，并恳求萨波特帮忙。虽然托拉德动之以情，但萨波特仍不为所动，还故意嘲讽说反正人迟早要死，现在死和将来才死还不是一样。听到萨波特这样说，托拉德只得放弃，准备立刻赶回佛洛特城迎敌。

刚走出研究所，就看到一个机械兵，把托拉德吓了一跳。不料这个机械兵抖了几下就不动了，原来它已经受损。萨波特闻声走出研究所，在看了看这个机械兵后，要托拉德帮忙把它运到研究所。托拉德知道萨波特已经有意要帮忙，于是要主角等人先回去帮忙守城。

回到佛洛特城后，发现城中已经打成一团。冲入城门后，与站在楼梯的士兵谈话，再回到城门口，会有机械兵开始向城门发起攻击。就在众人准备迎击第二波敌军时，突然有一阵奇怪的声音响起，在场的机械兵都不再攻击人类，不是"中风"就是自相残杀。

原来萨波特及时赶到，并以特殊装置使所有机械兵失常。事后与入口处的萨波特谈话，他表示这些机械兵原本都是被人类所听不到的声波控制的，现在他将捕获的机械兵加以改造，让这个机械兵发出干扰的声波，让控制失效，而造成的结果就是现在所见到的样子。真正的敌人已经无法再操纵机械兵了，而托拉德也准备打铁趁热，一口气攻进敌军基地，并打算立刻召开作战会议，选项请选："是（はい）"。

但后来托拉德一想，今天这场大战也够受的了，于是决定今天先好好休息，明天再召开作战会议。萨波特听到

明天才要召开会议，看看四周失灵的机械兵，他决定让这些机械兵都变成自己人。而主角一行人则忙着照顾伤兵，到最后累得随便找个地方倒头就睡……

起床之后，先到入口右侧警卫塔与托拉德（トラッド）、萨波特（ゼボット）兄弟谈话，萨波特抱怨士兵们下手太重，如果不把机械兵打烂得这么严重，他就能多造几个干扰机械兵出来。再来萨波特会问主角知不知道机械兵是由何人所造，回答："不清楚（いいえ）"，萨波特就会解释说这些机械并不是人类所能造出来的，恐怕是拥有魔力的魔物造出来的东西，所以才会破坏一切的东西，并屠杀所有的人类。不过最后萨波特还是表示可怜的是这些机械兵，而不是人类。

至于托拉德则对主角们守护城堡表示感谢，并表示大战已经结束了，接下来要主动攻击敌人的基地了。再到左侧警卫塔找汉兹（ヘインズ）谈话。汉兹表示已经做好作战会议的准备，再到右侧警卫塔找托拉德来开会。

回到左侧警卫塔后，先与其他人谈话，再与托拉德谈话，作战会议就会开始。由于萨波特有能力控制敌机械兵的行动，因此托拉德决心一口气攻破敌军总部。托拉德打算带包括主角在内的少数精锐潜入敌阵，而留大多数的兵力在城中以防万一，选项请选："是(はい)"。

准备完毕后，到右侧警卫塔与托拉德及萨波特谈话。在萨波特将"安莉"调整完毕后，两人就会带着安莉离开(停留在城入口)。再与两人谈话直到两人离开佛洛特城。

前往弗利修镇（フォーリッシュ）右上方不远的机械兵团(からくり兵团)据点，正准备从右前方的斜坡杀进去时，却被负责侦察的士兵拉回来。不久，托拉德及萨波特也赶到了。托拉德问主角是否已经准备好了，选项请选："是(はい)"。

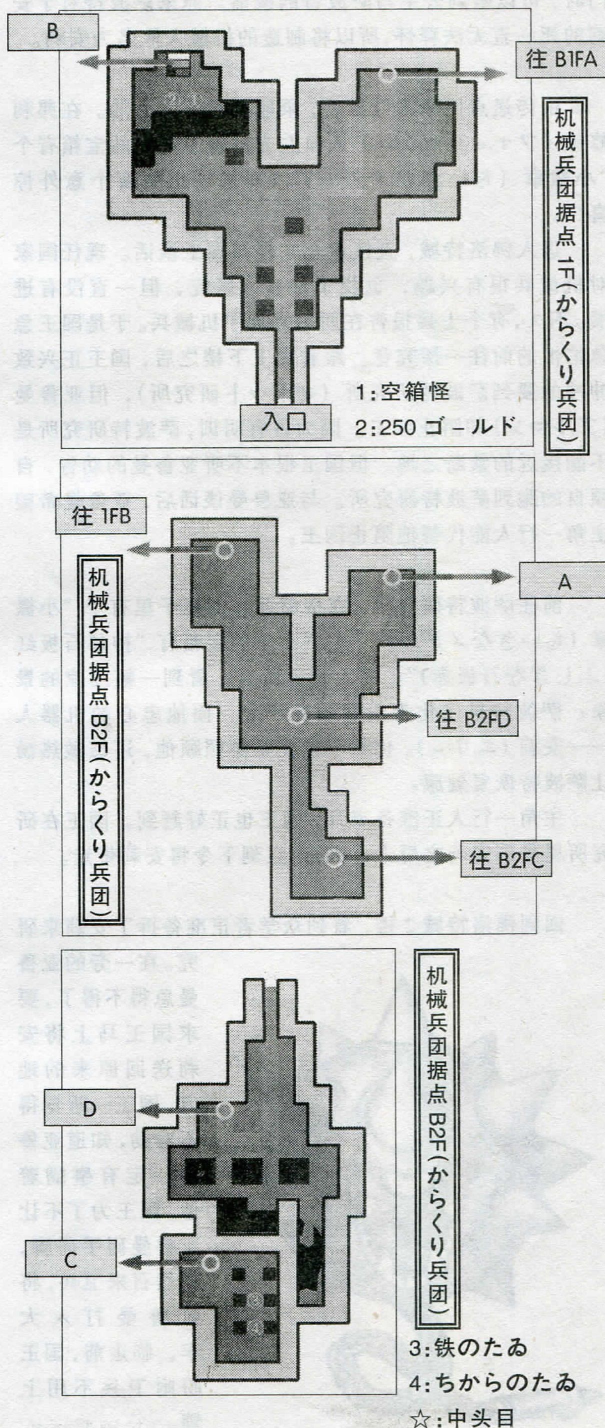
托拉德的作战计划是让萨波特使敌人的机械兵失控，并由他在身边保护萨波特，再让主角等人杀进敌军总部，作掉敌人头目。

一路杀到 B2F，打败通往中头目的 2 个机械兵之后，先别急着打中头目，因为旁边还有个装有"神秘石板红(ふしぎな石板赤)"的宝箱。在打败 3 只机械兵之后，就进行与机械王(マシンマスター)的对决。打败机械王之后，它的临终遗言是："人类无法抵抗魔王消灭人类的计划……"话还没说完就被死亡机械(デスマシーン)打成破铜烂铁。

好不容易打败死亡机械之后，托拉德与萨波特也打进了此地。托拉德对于主角等人能顺利的打败头目表示感谢，表示这么一来这个国家就不用生活在机械兵的恐怖中了。他也很惊讶主角等人的实力，托拉德并且要主角务必回佛洛特城(フォロッド城)一趟。

托拉德离开后，请与上方的萨波特谈话。萨波特在此地只发现修理道具，并未发现机械兵的生产线。萨波特因此断定，机械兵不是这个世界的东西。萨波特还想在此地研究，要主角一行人不用管他。

回到佛洛特城，直接上 2 楼见国王。国王知道主角一



行人顺利的打败机械兵的头目之后，问有功人员要什么奖励，托拉德表示这是自己该做的，要国王将自己的份分给主角以及萨波特，但萨波特却毫不领情，说奖赏只会让他觉得碍手碍脚，随后就带着机械兵从阳台出去了，而公主也追着萨波特出去。在一阵尴尬场面之后，国王将代表佛洛特王族的"毒牙小刀(どくがのナイフ)"赐给主角。

能行动后，出到阳台从左方阶梯下到王宫1F，到达后门时，可以听到公主与萨波特的谈话。原来萨波特对于安莉的死一直无法释怀，所以将制造的机械人取名为安莉。

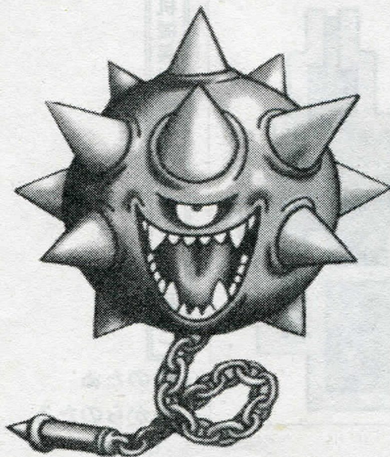
由传送点回原来世界后，乘船到右下方大陆。在弗利修镇（フォ－リッシュ）入口左方的警卫塔中的宝箱有个"小徽章（ちいさなメダル）"（※桶子也藏有个意外惊喜!）。

进入佛洛特城，直接走上2楼与国王谈话。现任国家对机械兵很有兴趣，也找了许多人研究，但一直没有进展。不久，有个士兵报告在西边发现了机械兵。于是国王急急忙忙的前往一探究竟。跟着国王下楼之后，国王正兴致冲冲的要到萨波特研究所（ゼボット研究所），但亚鲁曼（アルマン）却阻止国王。因为古有明训，萨波特研究所是不能接近的禁断之地。但国王根本不听亚鲁曼的劝告，自顾自的跑到萨波特研究所。与亚鲁曼谈话后，亚鲁曼希望主角一行人能代替他阻止国王。

前往萨波特研究所，在房屋北边的桶子里有个"小徽章（ちいさなメダル）"。左侧小屋的宝箱有"神秘石板红（ふしぎな石板赤）"。进入研究所后，看到一幅凄凉的景象：萨波特早已化为白骨躺在床上，而他忠心的机器人——安莉（エリ－），仍然一如往常的照顾他，还想做热汤让萨波特恢复健康。

主角一行人正准备离开，国王也正好赶到。国王在研究所里看到安莉之后十分兴奋，立刻下令将安莉带走。

回到佛洛特城2楼，看到众学者正准备拆了安莉来研究。在一旁的亚鲁曼急得不得了，要求国王马上将安莉送回原来的地方，国王一听觉得不对劲，知道亚鲁曼一定有事瞒着他。国王为了不让亚鲁曼碍手碍脚，竟然召来卫兵，将亚鲁曼打入大牢。临走前，国王吩咐卫兵不用上锁。



接着由2楼往下方走到阳台，再走右上方楼梯下一楼，在附近会发现道铁门。调查附近的机械后铁门就会打开，在里面的房间宝箱里可发现"神秘石板绿(ふしぎな石板绿)"。接着再与倒霉的亚鲁曼谈话。

亚鲁曼认为自己给主角一行人添了不少麻烦，因此向主角道歉，并且希望主角能听听他说的事，选项请选："是(はい)"。原来萨波特就是他的祖先，在他知道萨波特死后，安莉仍然继续照顾萨波特。亚鲁曼打算让安莉物归原主，但零件被拔掉的安莉无法走动，因此亚鲁曼请主角到弗利修镇拿安莉的零件，至于地点要问她的孙女。

前往弗利修镇，进入入口右侧的警卫塔之后，与头上绑两个辫子的小女孩谈话，可得到零件存放地点的情报。接着走进村子左上方的教堂，再由教堂内的楼梯下楼，由右边下方的门走出去，将草地上的桶丢掉，再调查原来放桶的地面，就可得到"机械零件(からくりパ－ツ)"。

回到佛洛特城(フォロッド城)地下牢房找亚鲁曼，看到兵士长(亚鲁曼之子)在与亚鲁曼谈话。兵士长虽然很同情父亲，但国王满脑子只想着研究机械，他也无可奈何。

与亚鲁曼(アルマン)谈话后，将零件交给了亚鲁曼。亚鲁曼不顾自己是软禁之身，准备强行带走安莉。在走出大牢时，守门的士兵不但不阻止，甚至还将自己的衣服交给亚鲁曼，让亚鲁曼假扮成士兵，容易混进研究室。

带着亚鲁曼混进了佛洛特城入口右侧的警卫塔（目前是研究室），研究员正好肚子饿了想去觅食，请主角一行人代为看管安莉。亚鲁曼立刻修好安莉。

恢复正常的安莉，竟然将亚鲁曼误认为萨波特，并准备将亚鲁曼带回研究所照顾。这下子亚鲁曼真是秀才遇到兵，有理说不清。就在双方纠缠不清时，国王正好带着侍卫进来。侍卫以为安莉要伤害亚鲁曼，于是打坏了安莉。

国王看了这一幕之后，明白这是怎么一回事。他对安莉的忠心相当感动，因此决定让安莉物归原主，不再将安莉当成机械看待。国王并且命令士兵帮忙亚鲁曼，将安莉送回研究所。

在研究所中，亚鲁曼将安莉修复，使一切恢复原状。国王为了这一切骚动向亚鲁曼及主角赔不是，但国王还是想研究机械的科技，并且决心要造出许多安莉的夥伴。在亚鲁曼离开前，交待主角一定要去他家一趟。

前往弗利修镇，进入入口右侧的警卫塔之后，与亚鲁曼谈话，亚鲁曼表示这样一来萨波特与安莉就可以继续不受外界的打扰，在他们自己的小天地中继续存在下去。接着再与亚鲁曼的孙女谈话，她说她不知道木桶底下有什么，于是就去挖挖看，结果就挖到了块石板，接着她会给主角她挖到的"神秘石板红(ふしぎな石板赤)"。

进入红色石板之间，将石板放到右下的台座上去。传送到另一个世界后，往右上走就可来到绿片町（グリンフレーク）。整个城镇似乎毫无生气，原来所有的居民都被石化了。

进入城镇北边的3层楼建筑，走到屋顶后，雨降（あめふらし）正得意洋洋的看着自己的杰作一边吃着蜂蜜，突然雨降发现没有被石化的主角们相当的吃惊，不过他还是自大的表示人血和花蜜比起来是更好吃的东西，要主角们乖乖的成为他的食物，接着主角一行人便与雨降进入战斗。收拾雨降之后，他当然还是说打倒他诅咒也不会解除，要主角们眼睁睁的看着村民们腐朽风化。在屋顶使用之前老人科雷曼（クレマン）所给的“天使之泪（天使の泪）”之后，整个城镇顿时就恢复原状。

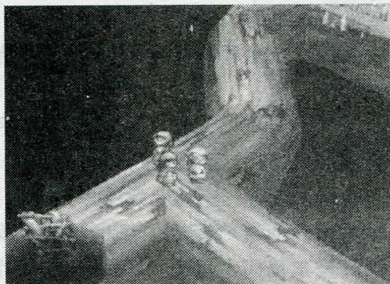
下楼后，在2F的楼梯附近听到伊旺（イワン）在窗子旁鬼叫。原来他喜欢的琳达（リンダ）正与情敌培培（ペペ）在花园中见面，使得他妒火中烧，并且立刻追出去。

走到1F，听到村民们正在讨论灰色的雨。他们也听说过灰色雨会将人石化，但是对于他们被石化的事，他们却一点也没有印象。

走出建筑后，忽然听到有人在喊救命，原来有人在药草园被石化了！跑到药草园一看，门口却被人挡住了，走到植地园后门，看到伊旺挡在门前。与伊旺谈话后，伊旺还以为被石化的培培在装死，并且冲到琳达身边问这是怎么一回事。原来培培为了替琳达挡住灰色雨，自己虽然没有被石化，却昏倒在地上，而伊旺也因此误会培培吃琳达的豆腐。其实，众人的记忆还停留在灰色雨丽下的那一刻，当时培培虽然替琳达挡雨，但还是双双被石化。更奇怪的是，许多待在屋内的人，一样被石化。而且主角使用“天使之泪”后，全村的人都恢复了，只有培培虽然解除了石化，却仍然昏迷不醒。

培培的父亲是伯路克家（ボルツク家）的园丁（※伯路克是伊旺的父亲），培培发生这种事，伯路克也很着急。伯路克要伊旺赶快把培培抬回家，伊旺却表示培培硬得像石头一样，又重得要死，他根本抬不动；结果被伯路克痛骂没用。伯路克于是回头要求主角帮忙，选：“是（はい）”。

将培培抬回家之后，主角等人向伯路克说明刚刚发生的事，但伯路克却听得半信半疑，不太相信全村被石化的事。虽然以前曾经有个老人与小孩〔※即科雷曼（クレマン）与约瑟夫（ヨゼフ）〕来这个村子警告灰色雨的事，更难以理解的是，为什么“天使之泪”无法在培培身上发生效用。在一旁的琳达（リンダ）则非常难过，她不明白的是，培培平常对她很冷淡，为什么在那一刻肯命相救，而不长眼的伊旺则看得很生气，仗着自己是琳达未婚夫的身份，质问琳达和培培在花园里搞什么鬼，使得琳达气跑了，一旁的伯路克也看不下去。实际上，琳达与伊旺之间虽有婚约但毫无爱情，只因为琳达已死的双亲欠了伯路克不少钱，使得琳达无法拒绝伊旺的求婚。



进入伯路克家之后，听到父子正在讨论培培的事，琳达为了培培，情绪显得相当低落，因为培培是从小与琳达一起长大的，现在发生这种事，琳达情绪当然好不起来。这使得伊旺也很不安，担心自己与琳达的感情会因此毫无进展。因此，为了伊旺自己，父子俩商量的结果是一定要让培培恢复正常。

走到2F伊旺（イワン）的房间外，虽然门上锁进不去，却可听到伊旺与女仆佳耶（カヤ）的对话。想要麻雀变凤凰的佳耶，知道伊旺正为了琳达的事烦恼，于是亲了一下伊旺，并故意说培培与琳达之间也这么做过；伊旺虽然斥责佳耶胡说八道，但佳耶反问伊旺，琳达老是专程跑到药草园里与培培见面？伊旺听佳耶这么说，推说琳达只是喜欢药草而已。佳耶听伊旺在保护琳达，没安好心的嘲讽说琳达喜欢的可能不是药草，而是药草园的琳达。听到佳耶这么说，伊旺终于按耐不住脾气，说了一句琳达绝不可能这么做的话，气冲冲跑了出去。伊旺跑出去之后，和待在房间中的佳耶说话，她还自称在琳达来之前她是伊旺的爱人。到了一楼，伯路克也正在为自己的笨儿子还有琳达之间的事而烦恼。

伊旺跑掉之后，到宿屋左侧的道具店与伊旺谈话。伊旺刚才去见琳达，结果没讲两句话又吵架了。

走上道具店2F，看到有个商人拿钱给琳达，原来琳达的双亲以前有恩于这位商人，在知道琳达双亲欠伯路克的钱到现在还无法还清之后，主动塞了一些钱给琳达。琳达则表示，自己将嫁给伊旺，欠的钱也将一笔勾销。商人于是改口说这是先给她的贺礼，将钱塞给琳达后就匆匆离去。

与琳达谈话后，琳达也知道人家对她有恩，她应该衷心感谢他。但目前的她心乱如麻，根本无心与人应对。

才刚走出道具屋，就看到琳达匆匆忙忙的走出家门。进入培培家之后（※在伯路克家后方的小屋），看到琳达已经在培培家。虽然培培的父亲完全没有怪罪琳达的意思，但琳达还是相当乐观。琳达跑去看培培之后，先与琳达谈话再与庭师谈话。庭师听人说过，在越过东边的险峻高山之后再一直往东走，有个地方生产一种可治百病的药。他希望正在旅行的主角，有机会的话能帮他把药买回来，因为他实在是不能忍受培培会比他先走一步。

说是要找秘药，但是往东走并没有发现什么人烟，于是只好在绿片町打听情报，从街上村人口中得知，火山村彦古村与这个城镇有所联络，而且药师潘米拉的使者也时

常来到这里替潘米拉购买调剂所需的药材，因此主角一行人决定跑一趟彦古村，说不定潘米拉会有办法医治培培。

由传送点回到神殿，再调查红色石板之间左上角台座，再往右向下走到异世界的彦谷村(エンゴウの村)。

到了彦谷村，马上到潘米拉的家找潘米拉（パミラ)，却发现占卜桌前变成了潘米拉的侍女——爱尔玛（エルマ)，爱尔玛问主角们要不要占卜，回答“要(はい)”的话，爱尔玛就会淘气的说她只是想尝试当占卜师的气氛而已，潘米拉应该是在长老那里。

到长老之家找渊米拉谈话，寒暄了几句之后，潘米拉想主角一行人会来这里，应该是有什么重要的事，于是就问主角们有什么事，此时会出现选项决定要不要将培培(ペペ)的事告诉他，请选：“是(はい)”。潘米拉一听说培培的症状后，觉得自己做的药可能可以治好。到道具店找潘米拉，即可得到“潘米拉秘药(パミラのひやく)”。

由传送点回到神殿，再调查红色石板房间的右下角台座，再往右上走回绿片町(グリンフレーク)。才刚进入绿片町，庭师就急着问主角是不是已经拿到可以治疗培培的药，选项请选：“是(はい)”。庭师听了很高兴，立刻跑去通知琳达(リンダ)。

到培培的家，对琳达使用“潘米拉秘药”之后，培培果然立刻药到病除。看到琳达那么高兴，伊旺也终於放下心中的一块大石，并且和父亲商量，要为培培在药草园中办一场宴会。

宴会开始后，到了药草园却找不到宴会的主角培培。向庭师、琳达、伊旺及伯路克等人询问都不得要领。最后在村子左上方的圆桌看到培培与佳耶在一起。原来佳耶为了伊旺，力劝培培带着琳达私奔，培培先是担心自己养不活琳达，加耶反问他不是拥有种药草的技术，靠这个一定可以在外讨生活的。培培为了不想让父亲及弟弟在这个村子抬不起头来而反对私奔，加耶却要培培等事业有成后再把他们接过去住就好了。加耶看怎么说都说不动培培，就问培培如果看到琳达成为伊旺的妻子，能够不后悔吗？这使得培培无言以对……

在培培离开之后，与加耶谈话，加耶问主角们是不是在宴会上吃了他的料理，回答“是(はい)”的话，耶加却突然说该是毒药发作的时候了……就在主角一行人惊愕的时候，加耶孜孜不倦笑着说如果真的这么做的话就好了，这样一来就可以除去琳达，让他可以和伊旺厮守一生。

回到药草园与伯路克谈话，伯路克要求主角帮他找一下培培，选项请选：“是(はい)”。原来，伯路克想趁热打铁，在这场宴会上宣布伊旺与琳达的婚事。

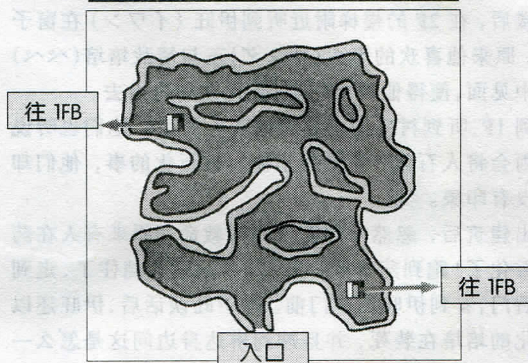
此时，忽然下起了一场大雨。这使得村民人心惶惶，以为灰色雨又来了，于是大家纷纷夺路而逃。事实上，这并不是灰色雨。

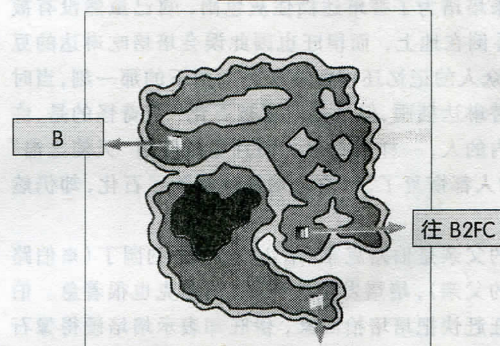
走到村子左上角的圆桌附近，看到琳达正与培培在谈话，琳达也认为她唯一的选择就是与培培私奔，但是不愿意连累家人的培培，拒绝了琳达心意。在培培离开后，琳达仍然呆若木鸡，站在原地一动也不动。

与站在村子入口处的培培谈话之后，才知道培培不想为其他人带来麻烦，打算自己一个人静静的离开村子。虽然奇凡叫住了培培，表示为什么不一起与琳达为解决债务想办法，但培培认为时机已过，他已经伤了琳达太深，因此仍然执意选择在这个风雨交加的日子从这个村子消失……

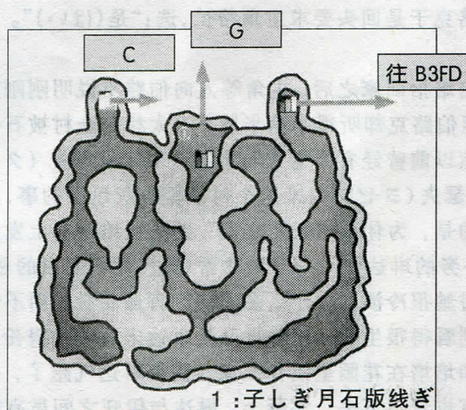
向庭师报告这件事之后，庭师也只能祝福儿子能平安无事。他知道培培在有生之年，很可能不会再回来了……

沼地洞窟 1F(沼地の洞くつ 1F)





沼地洞窟 B1F(沼地の洞くつ B1F)



1：子しぎ月石版线ぎ

沼地洞窟 B2F(沼地の洞くつ B2F)

先说结论，这个事件的后续发展为：培培在绿片町（グリンフレ－ク）的东边另外建了一座药草园，由于他的努力，使得当地逐渐形成城镇，名为“纪念之叶町（メモリアリ－フ）”。培培虽然事业有成，但后来终身未娶：年老之后，在纪念之叶町的北方建了间修道院，并且在那里隐居。而琳达后来还是找到了培培，两个人就在修道院里相伴一生（※在修道院还可以找到培培及琳达的墓碑）。至于伯路克家族，则在败家子伊旺继承家业后，逐渐走下坡。最后终于落得个树倒猢狲散的下场，原本相当热闹的绿片町变成了没有人烟的废镇，只留下那些顽强的药草为家族的兴亡史做见证……

离开绿片町，前往西北方的沼地洞窟（沼地の洞くつ）。在洞窟中某些地方要小心脚步，否则会直接往下掉。B2F 及 B4F 各有一个“神秘石板绿（ふしぎな石板绿）”，一定要记得拿走。

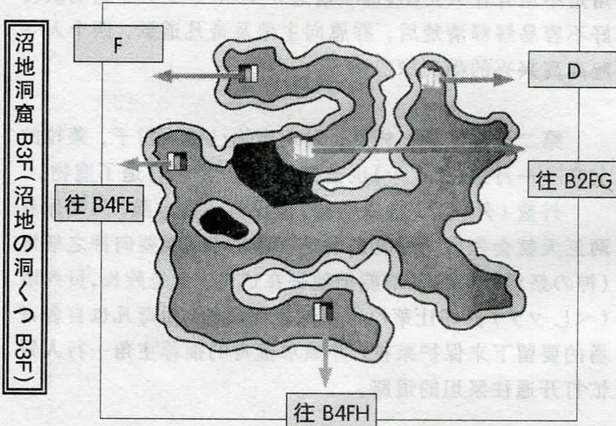
在 B4F 会遇到这个洞窟的中头目——洞窟魔神（どうくつまじん）。事实上，他们在绿片町附近放出风声，使大家误以为这个洞窟有宝藏。他们就躲在这里伺机伏击，吃掉倒霉的寻宝者。

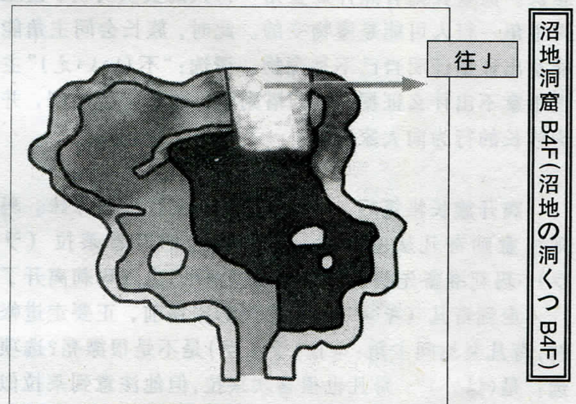
以传送点回到原来的世界，再乘船前往西北方的大陆（※要到大陆西侧，东边是原来的炎之山地带）。

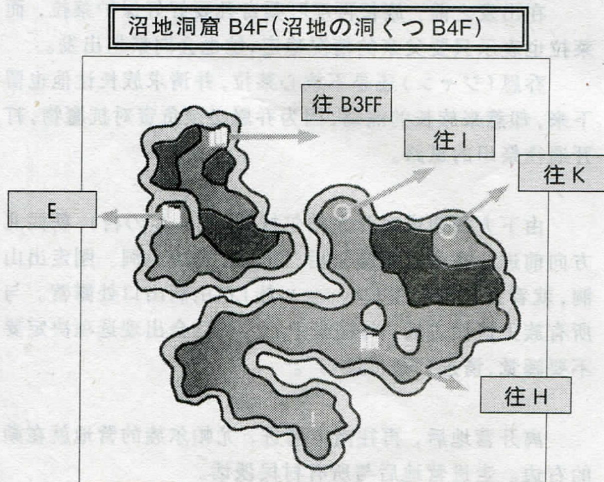
进入纪念之叶町，在镇上打听了一下，镇上药草园的少主人不知道为什么每天都要追着家中的侍女到处跑，让镇上的人担心城镇的未来。到药草园主人家中与所有的侍女交谈后得知每天让少主人追是他们的工作之一，但为什么要这么做，没有人知道。不过药草园主人说只要能绕着桌子超过 300 圈而不被他抓到，就有特别的奖赏，因此侍女们也都乐此不疲。

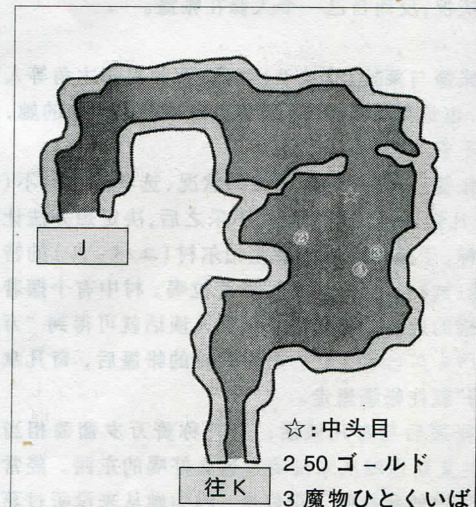
在药草园主人屋子顶楼的小屋里有个装有“神秘石板黄（ふしぎな石板黄）”的宝箱。城镇北边已荒废的小屋中（※要向北走出城镇）有个“小徽章（ちいさなメダル）”。

由纪念之叶町（メモリアリ－フ）往西走，可看到一间蓝色小屋。此地就是绿片町的遗迹。里面有个“神秘石板绿（ふしぎな石板绿）”。再继续往西走到小屋（即原来的沼地洞窟），里面可找到一个“小徽章（ちいさなメダル）”。









回到神殿，调查左下方的绿色石台，将绿色石板放上去。完成传送后，向西南方前进，来到尤帕尔村（ユバ－ルの村）。

村子正在举行仪式，为的是让继承大地精灵之力的莱拉（ライラ）继承尤帕尔舞女（ユバ－ル踊り娘）的位子。请先与村中每个村民谈话。此外，帐篷中可找到"小徽章（ちいさなメダル）"、"神秘石板青（ふしぎな石板青）"。

尤帕尔族（ユバ－ル族）一直在世界各地流浪，他们的目的地是找出被封印之神的祭坦，并解放神的封印。据说，那个祭坦的地点就在附近。与所有村民谈过话之后，再与挡在大帐篷前的男人谈话。

仪式结束后，族长召唤所有族人，向大家正式宣布莱拉成为新的舞者，而负责伴奏的乔恩（ジヤン）将与莱拉一起成为尤帕尔族的新领导人。

贝列塔（ベレツタ）带着大家进入族长帐篷，并介绍给族长，贝列塔对于能在这种荒郊野外碰到旅人也觉得不可思议。但族长则有点怀疑主角一行人的真实身份，甚至觉得主角一行人可能是魔物变的。此时，族长会问主角能不能拿出证据证明自己不是魔物。请选："不（いいえ）"主角根本拿不出什么证据，贝列塔则阻止族长继续追问，并且为族长的行为向大家道歉。

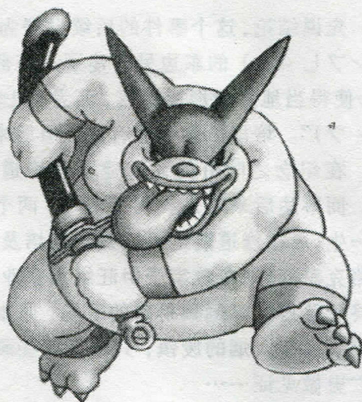
离开族长帐篷后，奇凡自愿的跑去找漂亮妹妹。玛莉则注意到奇凡从刚才就一直色迷迷的盯着莱拉（ライラ）。玛莉准备先找些喝的，加波（ガボ）也跟玛莉离开了。

走到奇凡（キ－フア）站岗的帐篷前，正要走进帐篷时，奇凡突然问主角：莱拉（ライラ）是不是很漂亮？选项请选："是（はい）"。奇凡也很喜欢莱拉，但他注意到莱拉似乎不太对劲：今天对她而言是个大日子，但莱拉却不出来与大家一起庆祝，反而自己一个人躲在帐篷。

进入帐篷与莱拉（ライラ）谈话，莱拉对于主角等人的突然来访，也觉得有点意外，而背负解放神明使命的她，则觉得有点不安……

走出帐篷后，奇凡问起莱拉的状况，选项请选："不（いいえ）。奇凡知道莱拉还在闷闷不乐之后，决定想办法让莱拉打起精神，于是叫主角去拿尤帕尔村（ユバ－ル）的特产"万岁葡萄（ビバ＝グレイプ）"请莱拉喝。村中有个摆着许多瓶瓶罐罐的地方，与其中一个女人谈话就可得到"万岁葡萄（ビバ＝グレイプ）"。走回莱拉的帐篷后，奇凡拿了"万岁葡萄"就往帐篷里走。

进入帐篷后与奇凡谈话，奇凡称赞万岁葡萄相当好喝，在葛兰艾斯坦城从来没喝过这么好喝的东西。经常在世界各地流浪的莱拉听了很好奇，因为她从来没听过葛兰艾斯坦城（グランエスタ－ド城）。於是问起那是什么样的城，奇凡表示那只是个边境小城，连里面的王子都因为不屑当国王，宁愿在世界各地到处跑。



莱拉（ライラ）听了觉得很有趣，并且说自己应该和那个王子很合得来。因此她也曾经想过要逃避自己的宿命；每天辛苦的锻炼唱歌及跳舞，虽然已经到达登峰造极的境界，但是她已经开始厌倦这种日子。如果不是乔恩（ジャン）常常鼓励她，她一定无法撑下去。奇凡一听就知道莱拉与乔恩是一对……

乔恩（ジャン）也在此时来到莱拉的帐篷，看到莱拉与主角及奇凡坐在一起，不由得醋劲大发。此时乔恩质问主角是不是有什么企图，选项请选："不（いいえ）"。这场误会好不容易解释清楚后，乔恩向主角及奇凡道歉，四个人一起高高兴兴的喝到深夜……

第二天起床走出帐篷，发现魔物已侵入村子，莱拉的父亲——丹兹（ダ－ツ）也被打伤，幸好奇凡打退了魔物。

丹兹（ダ－ツ）虽然中毒，但没有生命危险，只要休养两三天就会痊愈。但麻烦的是，明天村民就要向神之祭坦（神の祭坦）出发，又不能把他丢在这里。于是族长，贝列塔（ベレツタ）只好让莱拉留在这里照顾他，而奇凡也自告奋勇的要留下来保护莱拉。并顺水推舟的推荐主角一行人帮忙打开通往祭坦的道路。

在出发之前，族长再度叮嘱奇凡要好好保护莱拉，而莱拉也表示只要父亲的情况稳定，她也会向祭坦出发。

乔恩（ジャン）还是不放心莱拉，并请求族长让他也留下来，却惹来族长的痛骂，因为乔恩必须负责对抗魔物，打开通往祭坦的道路。

由下方的通道离开尤帕尔村（ユバ－ルの村），朝西北方向前进。在通过两座桥后，进入左边的山洞。刚走出山洞，就看到尤帕尔族（ユバ－ル族）在山洞出口处露营。与所有族人谈话之后，与篷帐中的人谈话会出现选项决定要不要睡觉，请选："是（はい）"。

离开营地后，再往南方前进，尤帕尔族的营地就在湖的右边。走进营地后与所有村民谈话。

为了解开封印，必须要取得湖中祭坛所存放的神器。而旁边的洞窟之中一定有可以消除湖水的机关，目前的尤

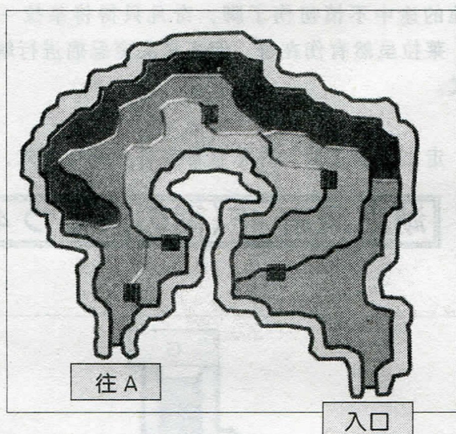
帕尔族正在忙着解读古文书，企图找出解开机关的方法。此外，主角还从一个小孩子那里听到一个秘密：在尤帕尔村族的传说中，身上有神之印记的人是不可以结婚的。莱拉的身上有神之印记，而乔恩虽然宣称自己没有神之印记，但这个小孩在某天晚上上厕所时，不经意的偷看到正在淋浴的乔恩身上也有神之印记……

已经与所有村民谈过话之后，可在上方的帐篷休息。

起床之后走出帐篷，乔恩（ジヤン）将“大地之铃（大地の铃）”交给主角，请主角帮忙到洞窟中找机关。只要有任何机关在附近，“大地之铃”就会有反应。但因为附近必须有尤帕尔族的族人“大地之铃”才会发生作用，因此乔恩（ジヤン）会加入队伍。

走到地图上 B3F 的“！”记号处，会发生主角解读石碑文字的事件。石碑上写着：“禁欲将带领你通往神之道。”。这指的是，接下来的通道，只要是有分歧的路线，必须往没有宝箱的岔路前进，否则会一直走无限回路。但拿走宝箱的东西是不会受天谴的，请放心。

湖之洞窟 1F（湖の洞くつ 1F）



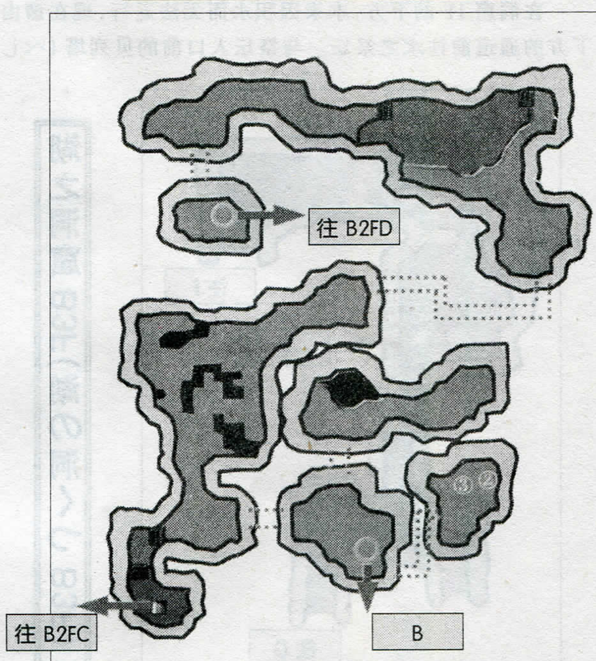
A

往 1FB

往水之祭坛

13:まもりのたゐ
14:ちいさ月メダル
15:15 ゴ－ルド

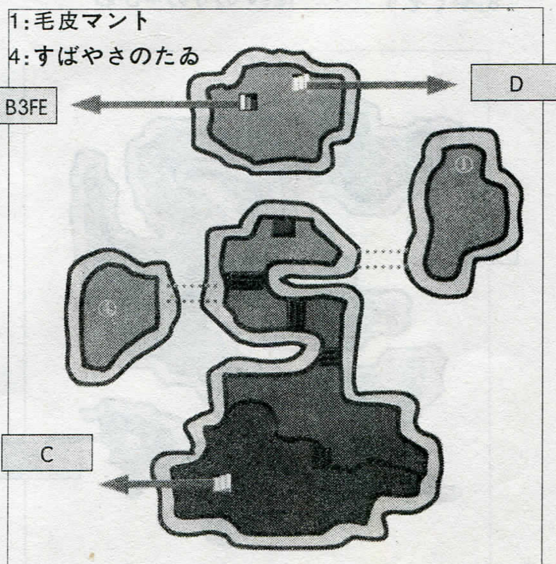
湖之洞窟 B1F（湖の洞くつ B1F）



2:どくがのナイフ
3:ちいさ月メダル

湖之洞窟 B2F（湖の洞くつ B2F）

1:毛皮マント
4:すばやさのたゐ



在B4F"?"记号处有个石碑，调查之后"大地之铃"会与石碑发生共鸣进而启动机关，隐藏通路也会随之出现。

进入B5F后，终于发现了祭坛。将"大地之铃(大地の铃)"放在祭坦后，机关随之启动，使得湖水为之消退。接着请由下方通道离开，途中有个装有"神秘石板黄(ふしぎな石板黄)"的宝箱，记得一定要拿。

在洞窟1F的下方，本来因积水而无法通行，现在请由下方的通道前往水之祭坛。与祭坛入口前的贝列塔(べしツタ)及族长谈话后，知道目前的工作差不多大功告成，只剩下等莱拉赶到此地与大家会合。此时乔恩(ジャン)请主角解读石碑上的古文字。请调查族长身后的石碑。

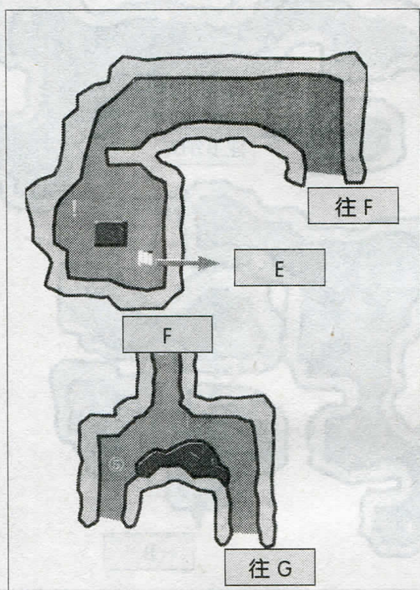
石碑上刻着"当大地发出金色的光辉时，它的音色将让大地觉醒过来。穿着清衣的巫女所跳出的舞蹈，将可安抚神的愤怒"，主角将石碑上的文字解读完之后，祭坦的通道就出现在大家眼前。

通道出现之后，在里面的祭坦发现了传说中的两种神器："大地乐器(ソ大地のトゥ－ラ)"与"清衣(清き衣)"解开封印的方法就是由一个人演奏"大地乐器"，再让巫女穿上"清衣"跳舞。乔恩很高兴的说，在神解除封印之时，他与莱拉也可以获得解脱，再也不受"宿命"的摆布。

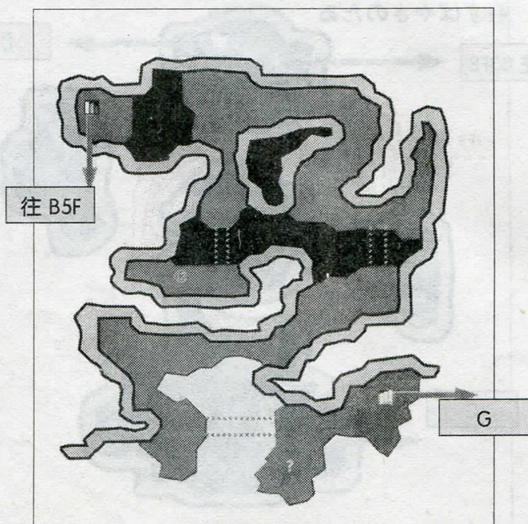
奇凡与莱拉也在此时赶到，但不幸的是，莱拉在前往此地的途中不慎扭伤了脚，奇凡只得将莱拉一路背到这里。莱拉虽然有伤在身，但还是决定忍痛进行解除封印的仪式。

走出祭坦之后，乔恩急着要马上进行仪式，但族长却

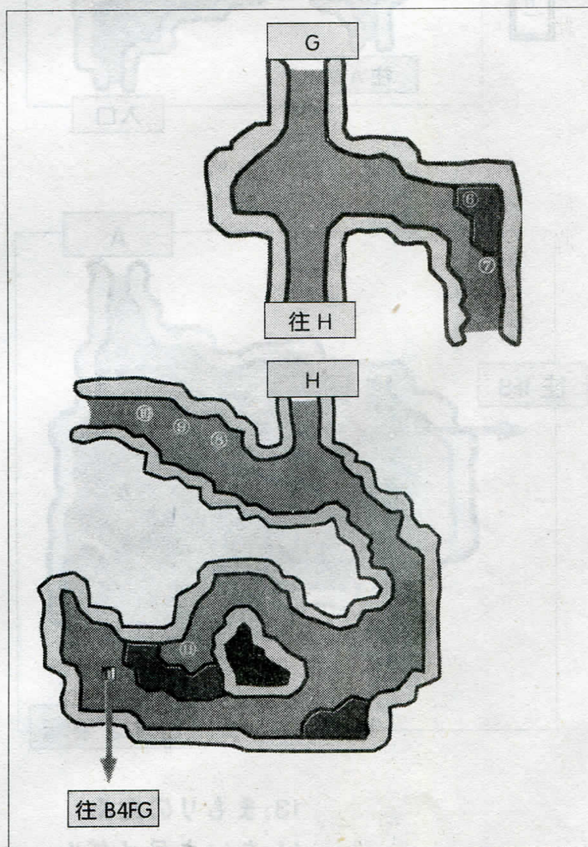
湖之洞窟 B3F(湖の洞くつ B3F)



5: 5ゴールド
6:15ゴールド
7:20ゴールド
8:やくそう
9: 3ゴールド
10:かしこさのたね
11:ふしぎ月きのみ
12:いのりのゆびわ



湖之洞窟 4F(湖の洞くつ 4F)



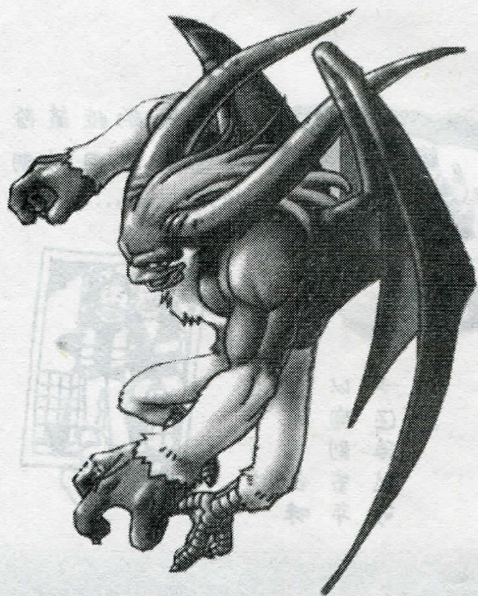
要乔恩稍安勿躁，因为现在绝对无法解开封印，因为刚才主角所调查的碑文写着必须在“大地乐器（大地のトゥ－ラ)闪耀着金色光芒时,才能进行仪式。但目前的大地乐器完全没有发出任何光芒。看来，目前并不是让神解除封印的时机。贝列塔(ベしツタ)认为,这应该是天意,如果强行让神解除封印，可能会让力量不足的神惨遭魔物的毒手。

乔恩不听劝告，仍然坚持要进行仪式，结果什么事都没有发生。失望到极点的乔恩终于将心理的话一股脑儿的说出来：他根本不在乎什么世界和平，他满脑子想的只是娶莱拉为妻,如果他不能摆脱宿命,就无法与莱拉结婚。这一切都是因为他身上的神之印记，在乔恩出生时，本来没有这个印记,这是在几年前突然出现的,当时,他早已爱上了莱拉。乔恩觉得自己太自私,完全不顾族人的利益,也没有考虑到莱拉的感受,因此决定自我放逐,离开族人。

莱拉准备去追乔恩，却被族长阻止。由于莱拉已注定无法与乔恩结婚,继续下去只会让两个人受的伤害更深。

在乔恩离开后，贝列塔表示解开封印的时候还未到，为了保护遗迹，必须将祭坛再度沉入水中，为了再度封印这个祭坛,必须进入洞窟取回“大地之铃(大地の铃)”，因此贝列塔请丹兹(ダ－ツ)与主角同行。

于是，水之祭坛再度被封印，一行人也回到尤帕尔村(ユバ－ルの村)；虽然仪式没有成功，但是村民依然感谢主角一行人，并为主角一行人举办盛大的宴会。在宴会过后,奇凡与主角说了不少话,主角身上也有特殊的印记,因此主角似乎也背负着某种宿命，使得奇凡相当羡慕。经过这些事件后,奇凡下定决心要做自己想做的事……



一大早走出帐篷一看,竟然看到奇凡与丹兹(ダ－ツ)在打斗。原来两个人正在比武,奇凡必须击败丹兹,才能获得认同,成为尤帕尔族的一员。

奇凡决心成为尤帕尔族的一份子，并停留在这个时代,与尤帕尔族共同守护祭坛。与奇凡谈话后,奇凡问主角能不能谅解他的行为,选项请选:“是(はい)”。于是奇凡决定亲自送主角到传送点。

临走之前，奇凡请主角代为转达他的决定，并转告国王他已经找到他该走的路，但是他喜欢上莱拉的事则要帮他保密。

回到神殿后，却发现旁边多了一个袋子，原来里面是奇凡的装备,以及奇凡写的一封信。

前往葛兰艾斯坦(グランエスタ－ド),到城堡2楼见国王。国王对于奇凡没有与主角们在一起而起了疑心，就问奇凡是不是又上哪儿溜达去了，在此选择“是（はい)”，国王觉得主角的神色有异，于是继续追问主角奇凡是不是发生了什么事,再选择:“是(はい)”之后,主角就将事件经过告诉国王。国王虽然气得差点炸了肺,但还是将“神秘石板青(ふしぎは石板青)”交给主角。

原本国王是想准许奇凡继续进行冒险，没想到主角却带回这样子的消息，让国王一时无法接受。国王感谢主角将奇凡的信带回来，不过这样的事实也让国王不知该如何是好,只想一个人先静一静,就请主角们先离开。

乘船到左方大陆上半部，有个像土堆的地方，进去之后会有小孩招揽客人看化石，付给挡在帐篷门口的人5元后〔※选项选2次“是(はい)”〕就可进入参观。向左走出帐篷后，进入水井，在其中的一个柜子可找到“神秘石板青(ふしぎ石板青)”，另一个柜子放的是“小徽章（ちいさなメダル)”。

回到神殿,进入青之石板房间,调查左下角的台座。完成传送后，右上方有间小屋，调查里面的井会发现一间职业赌场。

由传送点往上再往左走，可来到达玛神殿（ダ－マ神殿),与神殿中央的“大神官”谈话后,随便选一个人转职。大神告诉主角，在转职之前，必须进入圣泉(圣なる泉)净身，结果由左右两侧进入上方的泉水后，主角一行人的特技及咒文竟然都被消除，更糟的是众人中了陷阱，掉到了一个不知名的地方……

（未完待续）

乡愁

续二

了解的朋友还懂得打个电话来救我……



↓没有了“电子海洛因”的麻醉，心里有一种空荡荡的感觉……



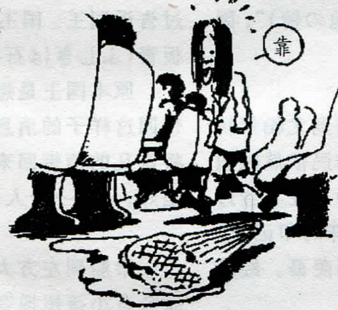


↑打电话能让我残留约30分钟的快乐……

有想过去电影院挤一挤……

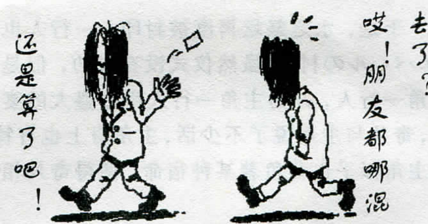


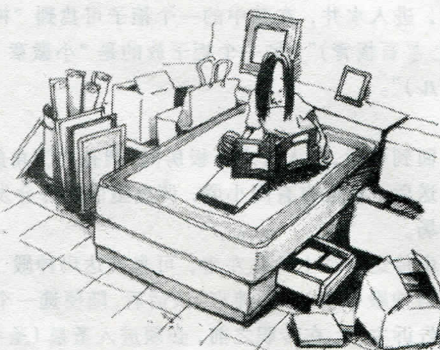
不过通常像北京一样，在不清场的剧院里，常会有掉在地上半融化的冰激凌……



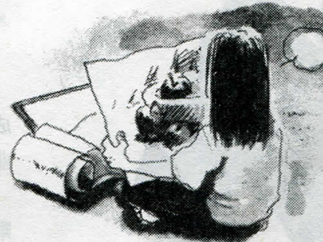


↑或是在看得起兴时，出现了一堆黑丫丫的“前景”……





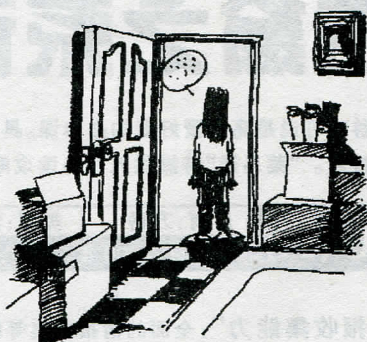
自从到北京念书之后，自己的房间就渐渐变成了家里的储藏室……



←里面的收藏除了自己不同时期的作品外……



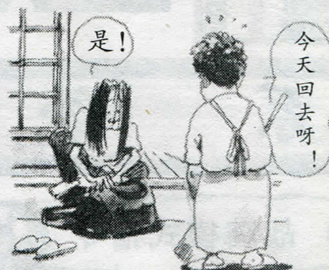
→还依然可以闻到当年住家里的味道……



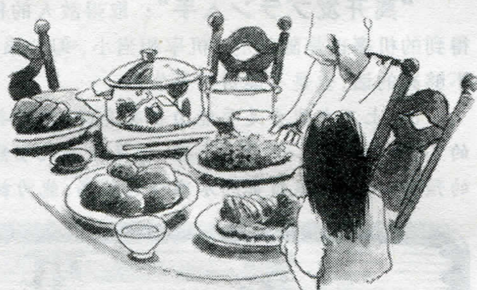
十年了，“家”成了储藏记忆的宝库，是那种周期性会拿来回忆的地方……



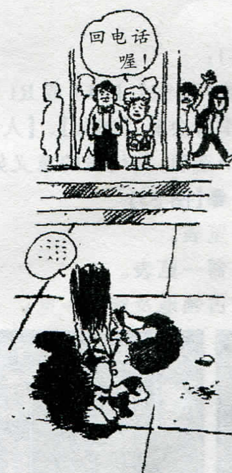
琐事……解各自生活中的相处来不及去理←跟家人的短暂



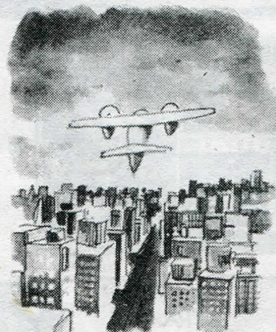
客家人的情感……只能用『习惯』去形



说起来，这几天茶来伸手，饭来张口的放肆日子，也好像是只有到“家”时才有的特权吧！



家里的老爸老妈……带着有点『罪恶』的心情挥别了



回到北京，我的第二个家，那种熟悉的忙乱感觉好像又回到了身边……



想一想，对于这两个定义模糊的“家”，自己心里的情感一直是很矛盾的……



个真正属于自己的家……不知道哪一天才能拥有一

（完）

机动战士高达·基连野望
吉翁之系谱

这款游戏可说是高达爱好者的必修课。具有难度高，可玩性强的特点。"菜鸟通"特提供入门必读攻略一份。

DC、PS	厂商：万岱	类型：SLG
	发售日：2000 年	

责编 天师

系　统

战略模式指令

【情报】－●【图 S1】

情报を见る（情报资料）：

观看敌我军的情报－●【图 S2】，按 L1 或 R1 钮可更换其他势力的情报。选择我军时会有【部队】、【人物】、【兵器】、【占领地（エリア）】四个选项，其代表的意义如下：

【部队】：部队一览表。－●【图 S3】

【人物】：驾驶员及能力一览表。

【兵器】：目前能生产的兵器一览表。

【占领地（エリア）】：我方占领地及资料一览。



图 S1

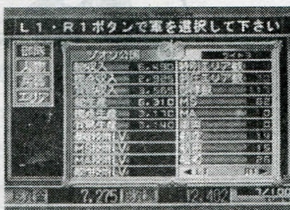


图 S2



图 S3

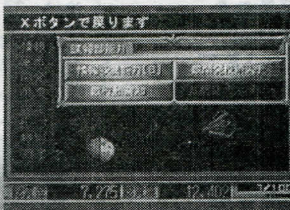


图 S4

谍报部预算（谍报部预算投入）：

知己知彼，百战百胜，所以情报资料自是相当重要的，因此最好能将谍报部的等级维持在一定水准（水准每回合都会下降一点，要投入资金，才能拉回水准），看情形投入适当的预算给谍报部。预算的指令，一回合只能实行一次，投入的资金越多，水准上升的越多。－●【图 S4】

"情报收集能力"：全面的情报收集等级，级数依高到低分为 S～E6 级，建议最低要维持在 B 级较佳。

"敌行动察知"：察知敌人的特别作战，在初期时并不是很重要。

"离开发技术入手"：取得敌人的军事技术，但得到的机率是随机的，若成功的话，开发指令中的"敌性技术"的等级就会上升机率不大。

"离开发プラン入手"：取得敌人的机组设计图，得到的机率也是随机的，机率相当小，但如果"敌性技术"不够高的话，也是不能进行开发的。

（以上三个能力是要能力栏有亮时，才会持有，如图中的"敌开发プラン入手"没亮，就是没有此项能力，当您投的预算越高，将谍报部的水准提的越高，能力就会越强。）

军　事

实行后可转到地图画面去选择及执行各区域的指令命令。

区域指令说明

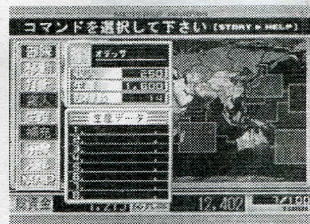


图 S5

部队

编组此区域里的部队机组之用，如果此区域中有战舰等运输舰用的机组在并且并还有搭载空位的话，选择这的机组就会出现"搭战"的指令出现－●【图 S6】，使用此指令就能将机组搭战到运输舰上，这时您就会看见刚才搭载的机组的名字就会到它所搭载的运输舰的下方，然后它的部

队编号也会消失；相反的，如果要机组从运输舰上下来的话，一样是先选择那台机组，然后使用“发进”的指令－●【图 S7】就行了。

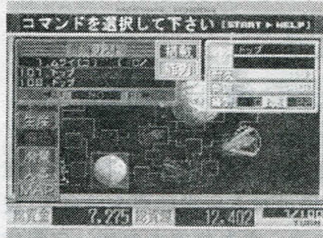


图 S6

而部份机组如ムサイ…等，选择后会有“分离”等特殊的指令，使用后就会让机组变成分离状态，这时只要再选择此机组，使用“合体”的指令就能回复原状。

图 S7　　图 S8

此外有的机组还有“武装”这个指令，这是在此机组有其他装备时，才会出现的，使用后就能选择让机组换装备。

而部份机组如ムサイ…等，选择后会有“分离”等特殊的指令，使用后就会让机组变成分离状态，这时只要再选择此机组，使用“合体”的指令就能回复原状。

此外有的机组还有“武装”这个指令，这是在此机组有其他装备时，才会出现，使用后就能选择让机组换装备。

移动

用来命令此区域中的部队移动到别的区域。选用这指令后会出现如此区的部队表－●【图 S8】，然后按○钮选取要移动的机组（数量不限，如按△钮就可选取全部的机组），选完后按 START 钮，会跳到地图画面－●【图 S9】，这时有黄框的区域就是可以移动过去的地区，如果当中有敌人的区域也是黄框的话，移动到里面，就会发生战斗。在选择好地区后，画面上会显示移动到这要花几回合（T），移动 3 个区域要 1 回合，依此类推。

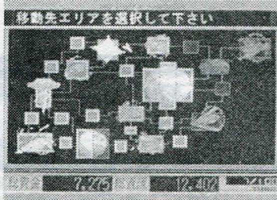


图 S9

如果要取消移选指令，就叫出部队表来（移动的部表或普通部队表都行），其中名字变成绿色的机组就是准备移动的部队，将指标移到要取消的机组，然后按□钮，机组的名字就会变成白色，移动的指令也就取消了。

打上

从地球将机组发射到太空的指令，选择完后，机组会变成黄色的，使用及取消方法和“移动”的取消方法同。

突入

与打上相反，是将太空的机组送到地球上敌人的区域的指令，要用 HLV 才能将机组送到地球上。但像ドップ或ドダイ等机组能直接突入大气圈的特殊机组就可以自行突入，不需搭乘 HLV。选择完后，机组会变成黄色的，取消方法和“移动”的取消方法同。若是下到自军的区域就不需搭 HLV。

生产

只有在ソロモン、オデッサ……等可以生产制作机组的地方才能使用的指令，选择后会有“MS”、“MA”…等类别的机组可以选择，这时只要资金及资源足够的话，就能进行机组的生产，决定好要生产的机组后，这时观看这地区的状态，就会看到生产表（生产データ）中就会有刚才选择的机组名字出现，而在最后方的数字就是生产尚需的回数，待制作完成后，机组的名字就会消失，并出现部队表中。

补充

在机组的部队毁损的情况下，选此指令在选择要补充的机组后，就能进行补充，要注意的是这个动作需消耗“资源”。

废弃

这是将不要的机组废弃，以回收“资源”的指令，适当的用此指令将淘汰掉的旧机组废弃掉，拿回“资源”再利用，如此不但可以减少戎兵的状况发生，还可收回重要的资源，所以这也可说是一项相当重要的战术。

人事

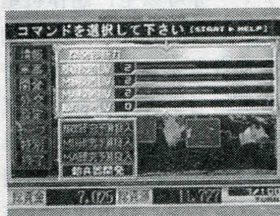
分配区域内角色的人事命令，共有“配属”、“解任”、“升格”三种，其中“配属”就是将还没发配到任何一个地区的角色（被击落的角色两回合后也会回到此状态），配属到此地来，使用此指令后，会跳到人物表（人物リスト），当中名字是绿色的就是配属在此地的人，而白色的就是未配属的人，选择名字白色的角色后，再选择让他搭上一机组后，他就会被配属到这来了；而“解任”这一指令效果就与“配属”相反，就是将区域内配属的角色解任，然后在下一回合时，就能将此角色配属到其它的区域去，所以用这方法就能快速的将角色分配到您所想要的区域，不必用移动指令慢慢称过去；“升格”，当这个区域内有角色的功绩值已累积到可以升级的时候，就能用此指令让他升级。

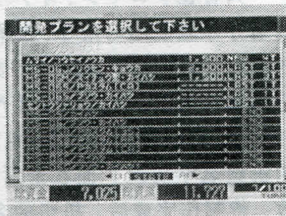
MAP

观看此区域的地形及据点位置。

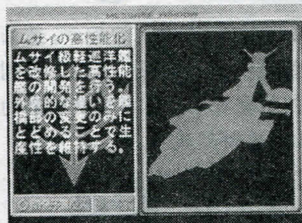
开　发

【图 S10】投资及观看“开发部”的能力等级用，其中“基础技术”、“MS 技术”…等级，一样是要投入资金来使其上升等级的，然后每回合每一技术也只能投入一次，预算越多，上升的越多。等级越高的话，能开发的新机组及武器也会越多、越强。


图 S10


图 S11

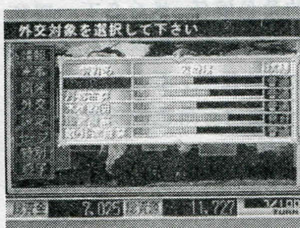
其中“新兵器开发”的指令，就是用来开发新的机组及武器用的（在每一回合开始，若有新的机组、武器设计出来，开发部的人会先向玩家报告），选择此指令后，会跳到开发设计名单（开发プランリスト）－●【图 S11】，其中白色名字的是未开始进行开发的设计图，选择后，会进到如－●【图 S12】的画面，如果决定要开发的话，就按○钮，然后选“决定”即可，然后再到开发设计名单中看，这设计图就会变成黄色的，此时如果同行的最后一个数字（即开发所需回合）不为 1 的话，再选它的话，画面就会问你要不要再投入预算，如果再投入预算的话，其开发回数就会减半，而跟在名字后面的数字就是指加快开发所需的资金。


图 S12

最后蓝色名字的设计图就是已开发完成的，在初期就已经有许多的蓝色设计图，这是因为这些设计图，在游戏一开始时就已开发好了，也就是我们一开始可用的那些机组的原设计图。

外　交

和敌军或中立势力的外交－●【图 S13】，选择其中一个势力后，会出现五种选项。


图 S13

作战申请

在特定的回合中，可以申请休战，在这期间内，两势力间不得互相攻击（在第二部中才有）

攻击要请

第 3 势力的人要我军合力攻打另一个第 3 势力军（在第二部中才有）。援助提案：提供对方所需的资金或资源、技术后，就能上升双方的友好度，当友好度上升到一定程度时，就能使用“协力要请”。

协力要请

可得到对方的资金或资源、技术等支援，但使用后会使友好度大幅下降。

里指令

与敌方军需产业友好度上到“亲密”以上的等级时才能使用，效用是偷到敌方的设计图。（第二部才有）

设　定

进行游戏的设定，大致与一般游戏同，在此仅解说较特别的“委任”指令，如将这指令调成 ON，那么在进到区域战斗画面时，电脑就会帮玩家操纵机组行动及攻击，适合只想玩战略部份的玩家。

セーブ

セーブ。记录。

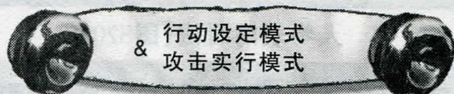
特　别

实行特别的作战计划，如“V 计画”、“第一次地球降下作战”等，其功用不尽相同。另外尚有“演说”一项特别指令，实行后可提高全部队的士气 15 点，但不管是特别作战计画还是“演说”都需要花费资金。

终　了

全体地图的指令实行完后，选择这指令，就会进到下一

回合，若我方军队有进到敌军领域的话，会先移到两军交战的区域地图去，进行战斗，待所有区域的战斗结束或回合结束后，才会跳到下一回合。



在实行“终了”指令后，若我方军队进到敌军领域的话，这时画面会出现要您按○钮的揭示－●【图 S14】。

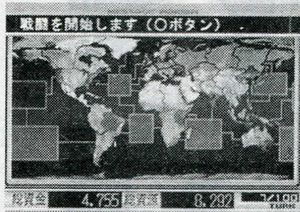


图 S14

按下后就会进到区域的战斗，而每个区域的战斗，到达第五回合时，若未敌我双方未有一方战败时（部队全灭或一方全部撤退），战斗就会强迫中断，要等到下一回合（全体地图的回合），才会继续开打。



这个区域的缩小地图，红色是吉翁军，蓝色是联邦军，其他色是第三势力军。在战斗一开始时，最好能用这地图先确认敌人所在地。



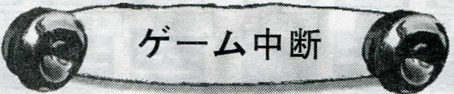
全世界地图。



显示这地区的部队名单。



改变游戏的环境设定。



中断游戏，回到开头画面，这时画面在 LOAD GAME 的下方会出现 CONTINUE（中断记录）的字样，之后再选择这项记录，就可以从中断的地方再开始游戏，但要注意的是这一但读取过此中断记录，这个记录就会消失。



回合结束，在您移动完机组并下完指令后，实行此指令就会进入下一回合，但若有指定机组攻击的话，就会跳到攻击的画面（攻击实行模式），待战斗结束，这回合才会结束。

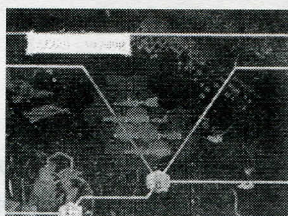
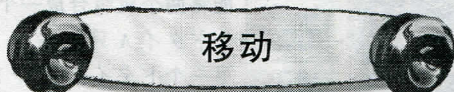

图 S15

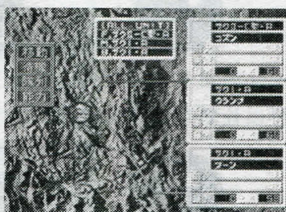

图 S16

对着机组按○钮可能会出现以下的指令功用－●【图 S17】：



命令机组移动。若要一个小队移动时（两个或三个机组重叠会变成一个小队），选最上面的“ALL UNIT”－●【图 S18】，就能让小队一起移动。


图 S17


图 S18



当攻击范围有敌人时，就能进行攻击。



当机组有索敌能力时，靠近能力不明的敌人身边时，实行此指令就能探查敌人能力，但在米诺夫斯基粒子浓度高到一定程度，或谍报等级、机组索敌能力不够高时，还是会有探察不到的情形发生。



某些特定的机组会有一些特别的指令，这时这机组就会有此指令出现，如战舰会有“散布”这项指令，而此指令就是要到“特殊”里选择使用的。



下完攻击或移动指令未选择待机时，若反悔的话，可以使用此项指令来回复动作。要注意的是，若同时作了数个动作指令的话，那么除了最后一个动作外，都是无法“中止”的；另外像“补给”、“索敌”等动作也是不能“中止”的。



重新排列小队的顺序。

合流

当某一个机组 A 是由数个小机型所编成的（如：ザクⅠ…等机型），然后机组的数量减少时，只要让另一队同种机型的机组 B（数量刚好可以补足那机组）重叠，就会出现这个指令，使用这指令后，就能将两个机组合成一个，如一个ドタイ A 只剩 1/3，此时有另一个ドタイ B 有 2/3（或 1/3），那么两机组合流后就会变成 3/3（或 2/3）了。【图 S19】

图 S19

搭载

当机组与战舰等运输舰重叠时出现此指令，使用后就可以让机组搭上战舰等运输舰。

发进

要将机组从战舰等运输舰开出来时使用。

换乘

当运输舰（或战舰）内有无人乘坐的机组，并有驾驶员在，就能使用此指令来让驾驶员换乘到另一个空的机组上。

退却

当机组靠到地图边缘（我方势力那一面）时，就会有这个指令出现，使用的话，就能让机组撤退，回到自己的区域去。

进入

当机组停到地图最边缘的敌方据点上时（或周围一格内），就会有此指令出现，使用这个指令就能进到相邻的敌方区域去。

待机

所有行动结束，命令机组原地待命。

能力

观看机组及驾驶员能力值。

人　物

人物表的看法【图S20】

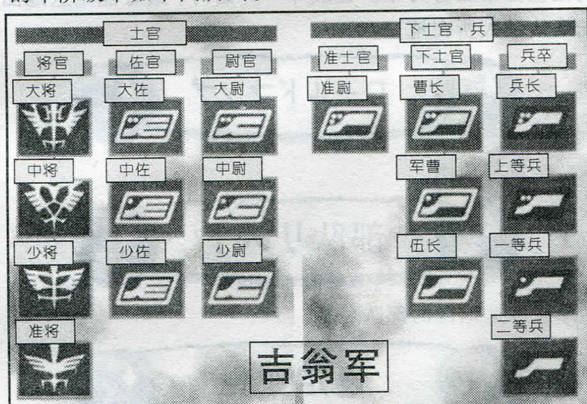


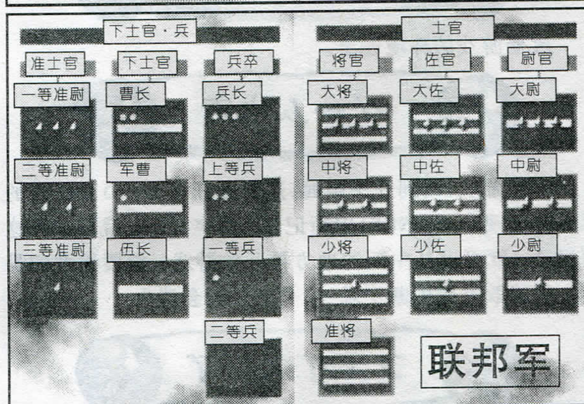
图 S20

上图右半部分的数字 1～12 分别代表：

■1 名字　■2 脸

■3 阶级：军阶越高，指挥范围越大，吉翁军及联邦军的军阶级章如下图所列。





■4 功绩

功绩值会随着战斗的次数会渐渐累积，在累积到一定数值时，此角色的阶级就会上升。（1：各阶级的人数是有限定的，如果某阶级的人数已满，就会发生无法升级的特殊情况）

阶级人数



将宫阶级(大将～少将)9人
佐官阶级(大佐～少佐)14人
尉官阶级(大尉～少尉)20人
其他20人

■5 成长值

此数值越大,功绩值上升的速度越快。

■6 经验值

也是由战斗累积的数值,到达一定值后,成长值(ランク)就会上升一级。

■7 魅力值

影响到部队士气的数值。

■8 格斗攻击

格斗的能力,值越高,攻击回数及命中率越高。

■9 指挥值

对部队的指挥值,会影响到部队的命中率及回避率。

■10 射击攻击

射击的能力,值越高,攻击回数及命中率越高。

■11 耐久值

会影响其驾驶的机组耐久度。

■12 反应值

值越高,回避率越高。

机　组

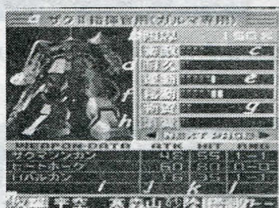


图 S21a

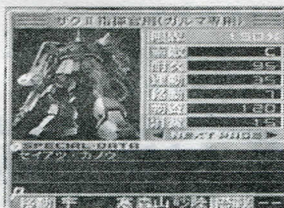


图 S21b

【图 S21a/b】在看机组能力值,可按方向钮的左右来改变显示的方法或记载项目。

A——机组名:机组的名字

B——限界:机组能力的极限,能力越强的角色越能将机组的能力发挥,但再强也仅限于到此机组的限界范围内为止,因此像一些专用机,就要本人或是能力强的人才能引出它的力量。

C——索敌:搜索敌人的能力,从强到弱可分为S～C四级(D级就是无此功能)。

D——耐久:机组耐久度,相当於防御力。

E——运动:机组的运动性,相当於敏捷度。

F——移动:机组可搭载的总物资量。

H——消费:战斗一次需消耗的物资。

I——武器:武器名。

J——ATK:攻击力。

K——HIT:命中率。

L——ANG:攻击距离,如距离是2-4,那么此项武器的攻击距离则是2到4格之内,0-0者大都是属於格斗武器,而攻击距离在1以上的话,就能进行远距离攻击,M攻击地形;可以攻击的地形,白色的字是代表较擅长的地形,也就是说攻击在此咱地形的敌人,攻击及命中率会较高,灰色字则是可以攻击在这种地形的敌人,但攻击力、命中率较差。

N——搭载:只有运输舰类才会有的能力,此值是指可收容的机组数。

O—— SPECIAL-DATA:特别资料,没什么影响,不用太在意。

P——移动地形:可以移动的地形,白色的字是代表较擅长的地形,也就是说在此种地形可以移动得较快,灰色字则是可以在这种地形移动,但移动力较差。



情　　报



在中盘之后,最好能将此顶能力升到最高的水准。如此一来才能提早发现敌人发动新的作战,好做预防动作,减轻损害,特别是吉翁军中盘后更要注意。

注:在中盘后敌人的技术及设计图也比较有盗取的价值,不过要留意的地方是,开发敌人的机型,要花费相当久的回数(比敌方多花很多)。

开　　发

要同时平均的上升"MA/MS/基础"或是先集中升一个技术都是可以的,玩家可视自己的兴趣来提升,而这三个数值会关系到开发设计图的提案,例如"高机动型ザク"设计图的出现条件是"基础等级3、MS等级4、MA等级3"。

如果开发等级到达此水准,那么在下一回合开始时,开发部就会提出这个设计图,这时再到开发指令中的"新兵器开发"选择开发即可。

不过也会有些较特殊的机型,并不只是单纯地靠上升等级就能开发出来,必须符合其它的条件如:相关的机组开发已否、设计图的实行……等。



开发预算一览表

等级(LV)	预算 2(上升率 25%)	预算 2(上升率 25%)	预算 2(上升率 33%)
1	150	300	300
2	300	600	600
3	450	900	900
4	600	1200	1200
5	750	1500	1500
6	900	1800	1800
7	1050	2100	2100
8	1200	2400	2400
9	1350	2700	2700
10	1500	3000	6000
11	1650	3300	6600
12	1800	3600	7200
13	1950	3900	7800
14	2100	4200	8400
15	2250	4500	9000
16	2400	4800	9600
17	2550	5100	10200
18	2700	5400	10800
19	2850	5700	11400

基础技术

主要是关系到车辆、航空、航宙、舰船等基本兵器的开发，另外要注意的是，此技术也会影响到生产机组所需的资金，技术等级越高的话，生产所需的资金就会下降。

MS 技术

主要是关系到 MS 的开发、强化、改良……，是相当重要的一项技术，但大部分 MS 的开发条件还是得配合其它两个技术，光上升此项技术是绝对行不通的。

MA 技术

相较于上面两个技术，此项技术显得并不怎重要，尤其是对联邦军方面来说，因为联邦的 MA 机种并不多，所以用闲余的资金来投资吧，但若是吉翁军就可考虑考虑一下，因为吉翁军的 MA，机种较多，且能力都蛮强的(如アッザム、エルメス…等)，用来当作主力部队也不为过。

敌性技术

只能由谍报部窃取来，机率太低，要上升实在有点难，但如果是跟敌军事产业互通有无有，又会让敌人的技术大大的上升，实在是项相当难以平衡的技术。

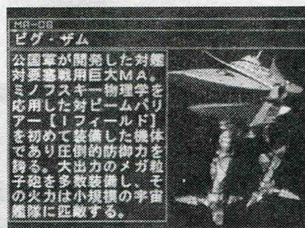


注：敌性技术不足时，就算盗取到设计图也无法开发。

生　产

已军所有的部队数，最大是到 200 单位，若到达这个数字的话，那么已经生产完毕的机组(生产所需回数为 0)，就会强迫停留在工厂中，而不能取出使用，如果有某种情形发生，就必须破弃掉一些旧型、能力较差的机组……，空出部队数来，在下一回时，制造完成的机组才能离开工厂使用。

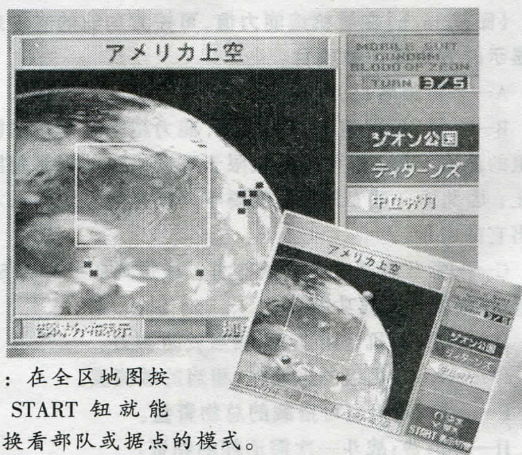
而在 SS 版上的“专用机”的生产数量限制，在此作中已经取消掉了，所以好好的生产善用能力颇强的专用机，对游戏的进行将会大有帮助。



另外，当同一个机组生产数超过一定值后（是以总回数来计算），该机组的生产所需资金也会跟着下降，下降的比例类别有数组之多，每组都各有 3 个阶段的折扣数。

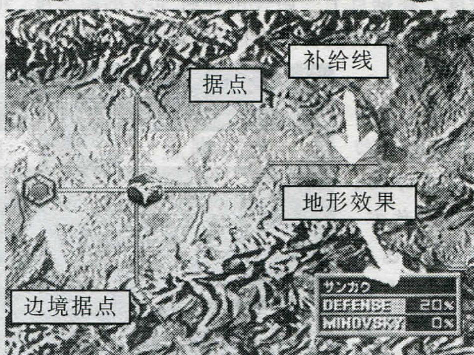
注：连超贵的ビグザム也能量产！不过劝各位还是别做这种会拖垮国政的蠢事。

区域战斗战略指导



注：在全区地图按下 START 钮就能切换看部队或据点的模式。

地区图示说明

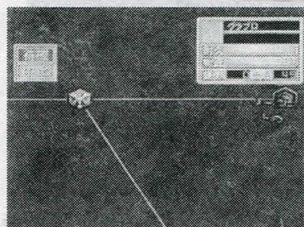


胜利条件



区域战斗的得胜方法有二，一是将敌人全灭，二是占领该区全部据点，而后者在占领全据点后，区内的敌人就会自动被消灭；看场合来选定对自方有利的方法吧。

压制注意事项



注(左图)：

飞行的机组是不能压制据点的，但也是有例外，如ザンジバル等特别的机组就能压制，而グラブロ却不能压制海中的据点。

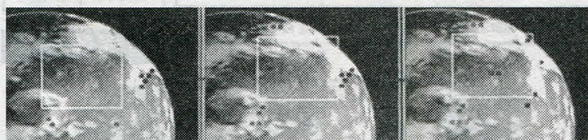
吉翁军方面，一开始下到地面所能用的压制机组并不多，遇到山岳等地形，移动速度又慢，这时不妨多利用陆战型ザク（ザクⅡ－J）搭上トグィ（在“部队”指令中让两者“合体”），以增加移动力，待到了据点上再让トグィ分离，用ザクⅡ－J压制。

而地球联邦军方面，初期能压制的也只61式战车等机组，遇到山岳，移动力也是不行，要多多利用ミデア来运送，提高机动力。

善用诱饵部队 将损害减低

移动：敌人重要的据点区域，通常会有大批的军队驻守着，要与如此大的军队正面交锋，当然免不了会有相当数量的牺牲，但如果我方的军队数多的话，敌人又不会轻易移动，这时就要派一小支诱敌部队离开我军部队，将敌人部分部队诱离，接下来就好办多了。

战斗：在我方用数机围攻一个敌人时，电脑通常会选择数量少、耐久力低的我方机组做为反击的对象，利用这个原则，玩家可拿廉价的飞行机或将要淘汰、不要的旧机型等来当诱饵，一但被击落，也不会太心疼。（当然罗，如您对自己的部有绝对的信心，不用此招，只要勤于复恢耐久度，是再好也不过的了。）

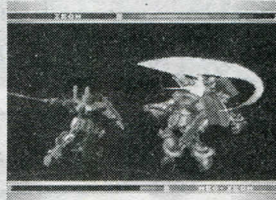


注：敌人的战力分散后，我方再集合夹攻敌军较弱的一环。红色是我军。

小队的排列

当只有一组机组时，当然100%的损伤都是由一人所承担，如果是两架的话，则由前列的机组承担80%，中列承担20%，三架时依次是60%、30%、10%，所以说将反应值高的角色及运动性高的机组放在小队的前头（也就是回避高的），就能损害降低，同理，耐久度越高的，也是反在前方较好，不过这两个要素，除非是在前列的机组快被击落，建议先比较前者再考虑后者。

而当机组有格斗武器时，那么在射击战完时，机组就会自行进到格斗战，每次格斗战以三机为限，所以将格斗值高的人放在前方的话，进行格斗的机率就会上升，而且格斗值高的话，此角色所进行的攻击次数就会增多。

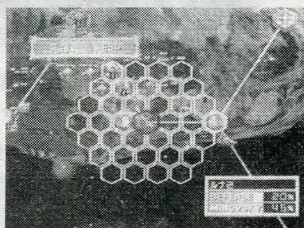


图注：格斗的杀伤相当强，能力强如夏亚那类的人，还有可能一击就将战船击沉……，可真是再现原作精神啊。

指挥能力

若将指标放在少佐以上级的角色上，一会您就会看见如白网状的东西，这就是此角色的指挥范围，在这范围内的我方机组，回避及命中率都会升高，而指挥的人阶级越高，网就越大，指挥及魅力值越高，上升的能力越是强，因此让能力强的角色优先升级是绝对正确的（除非是必死不可、又用不了多久的人）。

如果有两位指挥官的指挥范围重叠，则以阶级高的人来指挥，而不会有重复强化的效果。



而其它少佐以下的人物之指挥力只会发挥在他所在的小队上，而能力值的变化如下一页的表格。

少尉以下阶级
此部队的士气 = 部队的士气 + 魅力
命中率修正后数值 = 原命中率 + 指挥
回避率修正后数值 = 原回避率 + 指挥 × 0.5
少尉以上阶级
此部队的士气 = 部队的士气 + 魅力 × 2
命中率修正后数值 = 原命中率 + 指挥 × 2
回避率修正后数值 = 原回避率 + 指挥

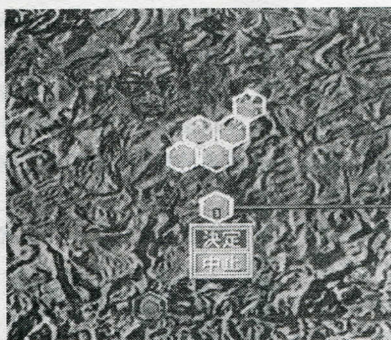
指挥能力表	
少佐	1格
中佐	2格
大佐	3格
少将	4格
中将	5格
大将	6格

指挥效果表

索敌

索敌的效用不仅有可以查清敌人的能力及性能，还有提上升命中率的重要功效，所以在攻击前进行索敌是一项相当重要的工作。

索敌并不会提高疲劳度，但会消耗物资，所以最好能优先让索敌能力强、物资多的机组来执行此项任务。



依索敌能力的强弱，所花费的物资也会不同，C级可搜索1格内所有的敌人，物资一次花费是10，B级可搜索2格内所有的敌人，物资一次花费15…以此类推。

ミノフスキー粒子浓度

一种会影响射击命中率及搜索成功与否的特殊粒子，在区域地图按下□钮就能观看浓度（反击时也能看），越红表示浓度越高，不过格斗并不受其影响，另一种看法是将指标停在要调查的地方数秒，就会出现个“地形效果”的栏项，而下面那项“MINOVSKY”就是ミノフスキー的浓度。



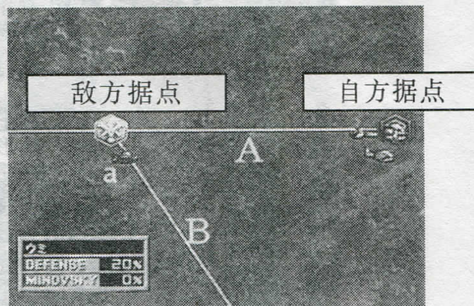
如不再散布的话，浓度每回会渐渐减低，浓度在90%以上的话，一回下降15%、50%以上是一回下降10%、50%以下一回下降5%。

左图：利用这种效果，对于据点的防守战相当有利。

◆公式：命中率ミノフスキー浓度（超过50%时，以50%计算，未满以实际值计算）

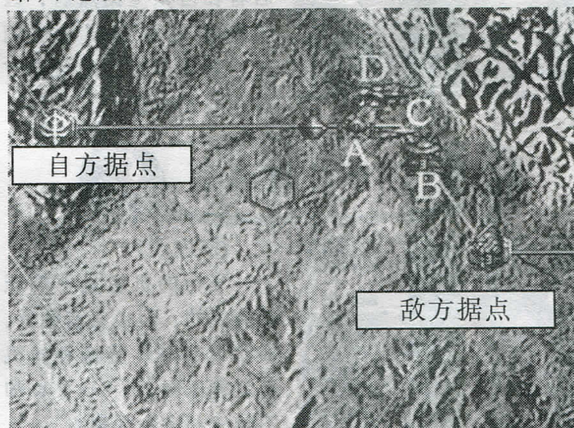
补给

让机组停在我军据点上运输舰中都可以获得耐久度、物资的补给，疲劳度也会较快回复，这是基本的常识，但如果是停在己方的补给线上，只能得到物资补给和回复些许疲劳度。在据点上一回合可补给30%的耐久度、50%的物资，恢复20点的疲劳度，在己方补给线上可10%的物资、3点的疲劳度。

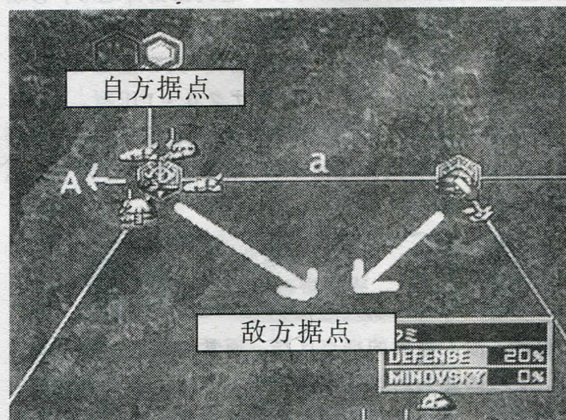


右图：如图中，补给线A的一方是我方的，另一方为敌方，则变成白色的补给线A是处于无人所管的状态。若再占领那个敌方据点，那么线就会变成我方的颜色，停在上方的机组就能获得补给；而图中的机组a是停在敌人的补给线B上，所以不会受到补给。

如下图中，因为有A机组占住由我方据点延伸出来的补给线，所以这段补给线就属于我方的，但若像机组B一样被敌人的机组C截断补给线，那么机组B就无法受到补给，不过敌人的机组C也是同样没有补给的。



下图：图中补给线a因无敌人截断，于是据点A就被孤立，所以就算机组停在上面也不会有补给。



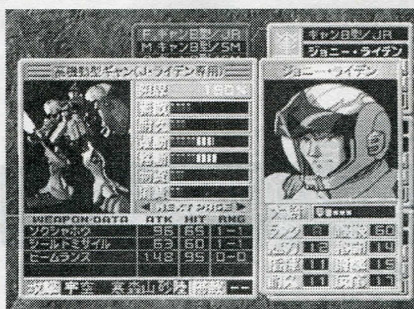
战　斗

当数个部队同时攻击一个敌人时，会有攻击画面中出现的我方机组称为“主攻击部队”，而其它的我方部队则称“副攻击部队”。

武器选择率

当“主攻击部队”中的机组，有数种武器时，第一个射击武器及第一个格斗武器是100%会使用的，而其余的部队就是随率机来使用了，其使用公式如下：

射击武器 1—— 使用机率 100%
射击武器 2 ——(士气/3)% + (射击/3)% + 25%
射击武器 3——(士气/3)% + (射击/3)%
格斗武器 1—— 使用机率 100%
格斗武器 2 ——(士气/3)% + (格斗/3)% + 25%



左图：武器数多，若再加上驾驶员的能力强、士气高，那么就算武器本身的威力比较小，累加起来，损伤力还是相当惊人的。

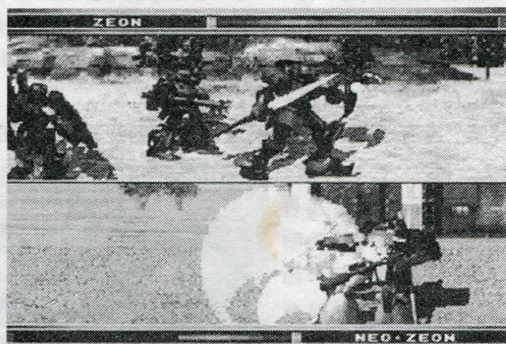
攻击回数

由下列公式可看出，让角色来驾驶机组，结果差别真的是相当的大，能力强者更是如此。

攻击回数的计算公式为：

射击 ——角色的射击值/5 + NT 值/2

格斗 ——角色的格斗值/5 + NT 值/2



图注：攻击，攻击，再攻击，一机就能大破敌军，攻击回数的差异性由此可见。

防御

这里所说的防御，指的并不是防御力，而是防御的效果，也就是掩护（回避）。而不同的地形，其防御效果也有相大的差别，愈高者对防御愈有利。若要观看地形效果，只要将指标停在预调查地上，数秒后会出现个“地形效果”的显示栏来，上方的“DEFENSE”就是此地的防御效果，各地形的防御效果如右表。

地形	防御率
コウヤ	5%
サバク	5%
ヘイチ	0%
サンガク	20%
ウミ	20%
ミツリン	15%
ユキヤマ	25%
ミズウミ/カワ	15%
シンリン	15%
シキ	5%
ウチュウ（インヤキ”）	5%
ザンカイ	5%
キチ	25%
カシサン	20%
ヤツザン	20%
ウチュウ	0%
ジユウョウブ	30%

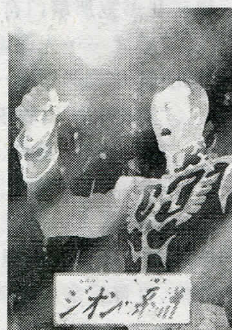
下图注：特殊据点的防御力是30%（如ジヤブロー、ルナ2等），攻略时要特别注意命中率的问题（如下图所示）。





编辑部黄金莱茵的对本作爱好者的几点提示

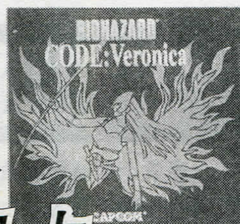
以上只是对整个游戏的系统做了分析，在真正的战斗中还有几点要注意！●1. 机体：在整个游戏中所有的战斗都是靠各种机体来完成的，所以尽量开发优良的机体是取得胜利的关键，但是资金是有限的，一定要挑选优秀机体开发，而不要开发过多过滥。如吉恩的勇士系列，强人系列和联邦的吉姆狙击型系列都可以开发出用于最终决战的机体。●2. 机师：有好机体的让其无名之备驾驶等于浪费，而NEW TYPE机师的能力是其他机师无法相比的，所以要尽量培养NT机师，并配合专用机体，将其能力发挥到最大，从而以极少的代价得到最大的战果。这对于迅速达成完全胜利条件来说是必要条件。●3. 指挥官：所有势力的机师是绝对不够配属的，所以未配属的机体的攻击效果完全取决与指挥官的指挥效果。比如S级的基连 = 扎比的魅力20指挥17阶级大将，他的指挥范围几乎覆盖整个战区，所以全体战区内的部队将大幅度提高武器使用率与全力作战率。有时甚至与对方机师攻击效果不相上下，对整个战局有极大的辅助作用。但是联邦腐败的象征 – 指挥魅力为1的大将如果上前线，将消除低阶级的优秀指挥官（如布莱度 = 诺亚）的指挥效果。但是联邦的雷比鲁与基连总帅是可以消除同战区内自军其他大将的指挥效果的（不愧是总大将呀！）●4. 补给线：在局域战中，进攻方的移动力由于补给路线的关系总是很低，所以要迅速占领补给线，才可以提高部队进军路线，而登陆舰和飞行MS是最好的选择。



生化危机 代号:维罗尼卡

小说攻略连载二

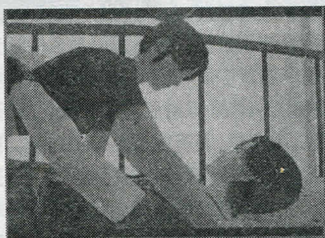
BIOHAZARD CODE:VERONICA



DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2000年2月23日

上回"书"从克蕾儿巴黎被捕、小岛动乱、四处冒险说到克蕾儿在追寻史提夫拿的黄金枪时被怪物逼至绝境的时候，那个一直若离若散的史提夫突然出现。突然出现的史提夫不但帮克蕾儿解除了危险，也可能让玩游戏的你松一口气。那么，如何获得推进剧情最有价值的那"黄金双枪"呢？那个幽灵似的"亚鲁弗烈德"又会做出什么勾当呢？请看本回……

"对亲人抱太大的期望，最后失望的只有自己！告诉你，没人比我更了解！！！"



"克蕾儿小姐，你的骑士来拯救你了。"洋洋得意的史提夫耍弄着自洋馆中所得到的两把金枪，似乎非常地满意自己的精彩演出。顺势走到了克蕾儿身边……

"骑士"似乎是他所说的重点，甚至于还以高贵的姿态，像个骑士一般蹲在克蕾儿面前……

"你才不是骑士呢……"才自生死关头脱离出来的克蕾儿，虽说在面前的史提夫是救命恩人，但他那副不可一世的样子，实是令人受不了……不过这名骑士双手交叉放在膝上的是那两把黄金双枪。是的，就是那把克蕾儿猜想与秘书室那扇门有关的黄金双枪……

"总之……先谢谢你了。"毕竟，到底是史提夫救了克蕾儿，还是先道谢吧……

"看吧！所以我说你是不能没有我的嘛！""随你怎么说。来吧！这个给你。"想不到伙伴居然这么快就送上门了？先前的约定他应该还记得吧！就算不记得，对史提夫这种喜爱强大火力武器的人来说，机关枪对他吸引力应该更大……如此地想着的克蕾儿，便将先前所得到的机关枪，自背后拿出来放在手上等着史提夫过来拿……

"这不是机关枪吗？要给我？"见到机关枪的史提夫眼睛一亮，克蕾儿又像是要递过来给他一样……

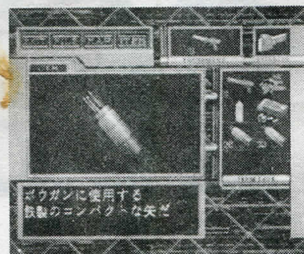
当然了，可不是无条件将机关枪交给史提夫。"条件是你手上的黄金双枪。"克蕾儿再次提醒他……

"OK！OK！"比起黄金双枪，机关枪火力更强大，史提夫恨不得立刻就交换。

然后，两人立即进行了交换，而克蕾儿也没有说出在得到机关枪后所得知的事情。终于拿到了机关枪的史提夫，先是在手上把玩一番，像是在试它的质感一般，说到："哈哈！这真是太酷了！

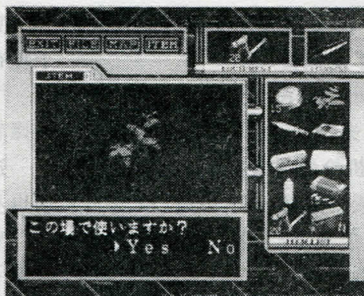
"简直跟我太配了嘛！"等不及立刻就想试试看了！！史提夫拉上枪机后，立刻转头过去面向刚才被他解决的坚物，似乎想立刻拿它当靶试试火力的样子。但是在扣上板机时，却没有任何反应？

"咦？没有子弹？"一时反应不过来的史提夫，呆在原地傻了一阵……



站在身后的克蕾儿再也忍不住了。"哈哈哈哈哈……"一下子就笑了出来。或许是克蕾儿的笑声令他觉得更为脑怒，"你居然骗我！"转过身来的史提





夫双眼直视着克蕾儿……

眼前的骑士突然变成了小丑，使得克蕾儿笑个不停，"你要的东西在那里。"好不容易，笑意终于止了下来，然后看着身旁的铁柜说："在那上面?"顺着克蕾儿的视线看过去，似乎有个弹匣在在铁柜上。

"我帮你拿，过来帮我。"

"好啦、好啦!没好气的史提夫，趴在地上好让克蕾儿爬上去。

"哇!你好重啊!快点!"

"现在高兴了吧?"终于拿到弹匣了。

"发、发生什么事了?"就在将弹匣交给史提夫的同时才发现，原来他们正站在一座升降机上，而且它正在下降!

此时，在黑暗的角落又响起了熟悉的声音。"这次换你的骑士登场吗?正好，你们就一起下地狱吧!"是亚鲁弗烈德!!!看来升降机下降也是他的杰作。

升降机到了底端后终于停了下来。

像是在升降机下降时就想好了一下步该如何做的史提夫，在升降机停下后说道："好，咱们就来大干一场吧!克蕾儿，你在这儿等我!就让我来试试这对家伙有多厉害!"克蕾儿还来不及说什么，更别说阻止他无谋的行为了，就眼见急着寻找枪靶子而笑着离去的史提夫离开了。

一路上，原本凶猛的僵尸在机关枪的扫射及史提夫的狂笑下都一一躺下……现在的情况，史提夫应该是一个求生存的人才对，但他的表情、行径都令人无法和"生存"两字联想……简直就像是……"报复"……

只见史提夫用手里的机枪不停地射杀这些僵尸，彷佛是将心里堆积已久的怨气一次发泻出来，而这些僵尸还来不及靠近史提夫就被解决掉了。一脸得意的史提夫来到地下水道，克蕾儿也在这个时候来到下水道。

刚刚一路上像是直直一条路并没有叉路的样子……最后，推开一扇铁门，好像是很久没人来过了吧?打开时，铁门吱吱作响，而在这种地下的密闭空间中也显得更为大声了。在门后面，史提夫听到像水一样声音?没错，这里像是一个下水道的样子……到此为止，已经不会再见到任何僵尸了。应该安全了吧……但也在此时，史提夫听到身后的脚步声，是克蕾儿吧?

"这个鬼地方已经被我清理干净了，所以我说我是很可靠的。"史提夫得意地说。

"不过，最可靠的还是这对家伙!"

"果然!比起人们，还是这种东西可靠多了!"史提夫看着手中的机关枪说着。想一想史提夫的话："比人们可靠多了……?为什么这么说?"克蕾儿感到疑惑的是，为什么他会认为冰冷的枪支比人们可靠?

突如其来的问题似乎说中了史提夫内心不想让人探索的地方，"……"换来的是他异常的沉默，并且转过身去，不想面对克蕾儿……

显然，史提夫表现出些许的异样。"史提夫，你为什么会在这座岛上?你的家人……你的父母呢?"克蕾儿在好奇心及关心的驱使下追问着……

像是到达了极点一样，"少罗嗦，不关你的事!"一句话随即爆发出来，并且举起机枪胡乱扫射，像是发泄一样的。扫射终于结束了，枪声在下水道中所造成的回响更为嘈杂……

"史提夫……"

"对不起，我们走吧!"

看着史提夫落寞的神情，克蕾儿一时也不知道要说些什么，只好跟在史提夫的身后。一路上，史提夫不发一语，只是一个劲地向前跑。他们来到一处像是车库的地方时，却发觉他们身处二楼。二楼只有一个高台，似乎没有任何进路。

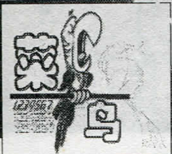


"哇啊!"当他们俩苦无办法而打算四处探索时，脚下的地板却突然崩坏!!!突如其来的崩坏使得两人都反应不过来，而克蕾儿则被崩坏的地板给压住了脚。

"克蕾儿，你还好吧?"在史提夫正察看克蕾儿状况时，克蕾儿注意到了黑暗中有团蠢动的黑影接近着……"史提夫，小心后面!"

随着克蕾儿的警告，史提夫立即提枪指向克蕾儿所注视的方向。

那团黑影缓缓地站了起来，



显然是注意到了因崩坏而落下的史提夫及克蕾儿。在昏暗的光线下，慢慢地可注意到了是只僵尸……

僵尸渐渐走出暗处，使两人能看得更清楚。“……不!”眼神原来十分锐利的史提夫，突然脱口说出来。原本举直了的手臂，也像是想放下机枪般的弯曲了，脚步变得不稳，史提夫的表情由坚决变成了犹豫……

克蕾儿不知道史提夫究竟怎么了？“怎么了，快射它啊!”只知道，僵尸离他越来越近了!!!

“不行……我做不到……我做不到……！不要过来——”史提夫的声音渐渐由颤抖转向歇斯底里……面对眼前的状况，“史提夫!”克蕾儿急得大叫!

“不……”克蕾儿的叫声引起了僵尸的注意，转而向克蕾儿的方向走去了……

当僵尸即将扑到克蕾儿身上时，原本呆滞着的史提夫似乎很快又清醒了过来，提起机枪射向扑在克蕾儿身上的僵尸……

史提夫歇斯底里地大叫着：“老爸——！啊啊啊啊啊！”在瞬间思考下所做的决定，切断了史提夫的知觉，两个食指扣住板机不再放开，虽然史提夫那变成僵尸的父亲早已倒地了……

子弹早就没了，但双眼已呆滞的史提夫还是不断地扣着板机，一声又一声的板机撞击声似乎慢慢地将他拉回了现实。

克蕾儿查觉了史提夫异样的原因：“史提夫……”但对于现在情绪不稳的史提夫也不知该说什么。

“老爸……老爸…老……爸……呜呜……” 史提夫身体瘫软下来，虚脱地坐在地上……

过了许久，克蕾儿挣脱了石块，而史提夫则自己坐在动也不动的父亲前……

史提夫渐渐冷静了下来：“我爸爸是雨伞公司的员工，他偷了公司的情报打算卖给别人，但是却被发现……结果，害得我妈被杀，我们两个被抓来这里……”他突然说出事情原尾……

“史提夫……”

“明明就是个胆小鬼，还做什么蠢事！简直是无可救药……”史提夫并没有理会克蕾儿，自顾自地嘲笑着父亲的愚蠢……

看着现在的史提夫，克蕾儿也很无奈。但是不赶快逃出这里不行。



“没关系，你就陪在他身边吧……”说完，克蕾儿决定先寻找是否还有其他生还者？或是出路？

双胞胎

克蕾儿留下史提夫一人，沿路来到模型展示室，发现在这房间里有一幅画，而画的对面有一块老鹰徽章。于是克蕾儿想起，第二次遇到亚鲁弗烈德的地方有一处似乎与这老鹰徽章的外型吻合，于是便将老鹰微章收起来前往集会广场。

来到集会广场后，克蕾儿将老鹰徽章拿出来试了一下，没想到居然刚好吻合。而在这里面放了一张徽章卡片，将卡片拿在手中看了一看，这下更增加了克蕾儿的好奇心。于是克蕾儿继续又在军事训练所搜索，走着走着没想到竟然发现一处通往地下的通路。克蕾儿顺着扶梯往下爬，来到了地下换气室，一旁的墙上有一个把手，似乎与换气室里的装置有关，但还是不乱碰的好。再往前走，发现路被一扇铁门杆给挡住，而在铁栏杆旁有一个刷卡装置，克蕾儿马上将刚得到的徽章卡片拿出来使用，卡片一刷，铁栏杆便应声而开。于是克蕾儿继续朝着训练所的内部走，来到了训练所的二楼，又是一个刷卡装置，同样使用了徽章卡片后开门，这时从门后出现一具死尸，倒在克蕾儿的面前。看着这已经腐烂发臭的尸体，克蕾儿差点没吐了出来。

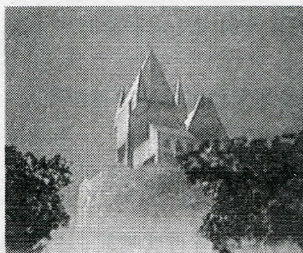
忍着令人无法忍受的味道往里头走，发现在里面的设备上有一块陆军之证。克蕾儿动了动眼前的装置，没想到这竟是生物实验室的监视器。于是克蕾儿试着操作监视器希望能发现什么东西。移动监视器后发现之前被杀的研究人员躺在血泊中，再把监视器往右移动便看到墙上的人体骨骼图，上面有4个数字。这时候生物实验室已经换气完毕了，而这4个数字似乎就是开启生物实验室门的密码。于是二话不说直奔生物实验室，在准备离开司令室时，身边的僵尸竟活了起来，心知不妙的克蕾儿马上脚底抹油——“跑”。

来到生物实验室前输入密码后，门真的就开了。进入生物实验室后，似乎静得很奇怪。在实验室中央，两座培养生物用的胶囊已经破了，而胶囊中原本所培养的生物哪去了呢？想到那些实验到中惨死的研究员，而现场除了他的尸体外没有任何东西，不禁心头一寒……

在实验室中，较为不相观的就是那幅画了。这幅画令克蕾儿想起了模型展示室，原本置放盾牌的位置，和对面墙上的画似乎是一对的……

在将画取下的同时，那个谜样的生物竟从其他培养胶囊中撞破玻璃冲了出来!

““生化危机”第三级，防疫闸门即将降下，请尽快避难!”生物逃出的同时，警报大作，在一声声的警报声及遭





受谜样生物包围的状况下，克蕾儿只想赶紧离开逃出这里！然而，克蕾儿却没有发觉在谜样生物中，有一只从通气孔逃离了！

时间越来越少，克蕾儿死命地往闸门方向跑，终于来到了闸门外，闸门急速地关闭。一切都静下来了，那些谜样的生物，除了逃掉的那只之外，似乎都被关在闸门后了。唯一还持续的，只剩下不断响着的警报……

虽然脚上还有二三处被刚才生物电击的伤痕，但是应该不打紧。克蕾儿现在最担心的就是留在车库的史提夫如何了？

但是当克蕾亚回到车库时，史提夫却不见人影……他到底去哪了？脚上的伤虽然没什么大碍，但却还隐隐作痛。现在下一步只有前往模型展示室，试试从、生物实验室中得到的那幅画……是否还有什么谜存在着。觉得最为可疑的，是在模型展示室中，有一幅像是模型展示室的镜子一般的画，在画中与现实所不同的就是缺少了一幅画和置放在房间深处的模型展示台。

当克蕾儿来到模型展示室中时，又一次朝着那幅像镜子一样，但却多了两样东西的画仔细地看着。克蕾儿注意到了，那于画中所多出的一幅画，看起来……就像是自己手上，也就是从生物实验室中拆下来的那幅……

看来这幅主要以血红色绘成的画，原是放置于蓝色盾盾牌位置，试着将画挂上原本的位置。是机关吗？像是挂勾只接受这幅画的重量，否则当初盾牌挂着的时候应该像现在一样。在画挂上去的同时，房间深处的墙壁向上移开了，而在墙壁后的是最后一样画中所缺少的一模型展示台。在见到模型展示台的同时，克蕾儿就注意到了，有个耀眼的光芒闪亮着……是一把黄金钥匙！！这把黄金钥匙……不晓得是用在哪？为什么会在这？不管了，先带在身上吧！然而，在墙壁后，除了展示台上的黄金钥匙之外，克蕾儿实在看不出有任何异样了。

搜查过车库的四周，能进去的房间都进去了。剩下的不是卡片锁就是无法前进。史提夫失去踪影，眼前的黄金钥匙使克蕾儿想起了自史提夫处所得到的黄金双枪……随即又连想到公邸中的秘书室……那扇门上刻有双枪凹槽的门，当下即决定前往秘书室！

在前往公邸的路上，僵尸的数量明显增多了，甚至还有不常见的种类……好不容易来到了秘书室。当克蕾儿将黄金钥双枪取出时，几乎可以百分之一百确定黄金双枪就是这扇门的钥匙了。因为光是拿在手上，再望望门扇上的凹槽，就可从外型上感觉到这两种东西应该是完全吻合的。

顺势将黄金双枪放入凹槽中，只听”卡喳一声“，克蕾儿知道门的锁已经解除了。

天气似乎开始变差了，雷声在克蕾儿推开门时响起。门后是一间……办公室？应该是亚鲁弗烈德的办公室吧？记得在亚鲁弗烈德秘书的手记中提到过……

“我服侍亚鲁弗烈德阁下，到今年已经第4年了。可是，我仍然是无法获得阁下的信任。到现在，我都还不被允许进入阁下的私邸。”

私邸……是窗外半山腰上的那栋古堡吗？以现在在公邸的位置来看，通往古堡的路，应该就在那需要黄金双枪开启的门后方才对……但是在门的后方却是亚鲁弗烈德的办公室，没有任何通路？

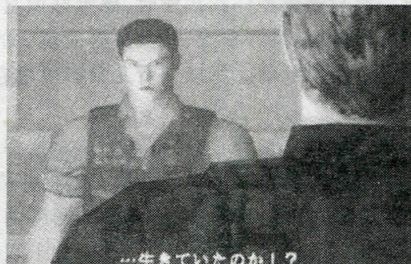
亚鲁弗烈德的办公室和一般人的办公室没两样，较怪异的是，办公桌上的电脑是开着的？克蕾亚来到办公室桌前，见到桌上非常整齐，除了一些无关紧要的文件外，就是一张便条纸了，上面写了一些“第一个数字：右；第二个数字：左右……”等，一时无法了解是代表什么意思？而电脑，在克蕾儿随手动了动键盘上的“BACK SPACE”键之后，原本并没有任何目的，只是随便按按看，却自屏幕上又出现了先前见过的影片，虽说很短、很单纯、并且也是第二次看到了，但影像的内容实在令人感到诡异，并且不禁又打了个冷颤……

影片过后，昏暗房间中很明显地亮起了两个灯光……是按钮吧？那种大小看来……

接着电脑上便显现着一个要求输入密码的视窗。又是密码？找遍了亚鲁弗烈德桌上所有的文件，都没有记载类似密码的文字。克蕾儿在不断翻找的同时，又看到那张写着无法理解意思的便条纸……

等等！！左与右？那么刚才亮起的两个灯光是？警觉的克蕾儿，拿着那张便条纸走向那刚才亮起的两个灯光。这两个发亮的按钮在一座时钟又不像时钟的巨大木箱上……“试试看吧！！”克蕾儿照着纸上的左右指示按钮，在按下第一个右时，突然按钮上方出现一个凹槽，里面的文字原本是“AA”，立即就变成为“1”？一个一个试试看吧！如此一看，便有一组四位数了……不会就是密码吧。

在回到电脑前，输入刚所得到的四位数，一声巨响随即响起，刚才按钮的巨大木箱居然移开了？而也就在这时，克蕾儿发觉这次背后闪起的闪电怪怪的……原本应该因闪电的光亮而照亮的区域……在她注



意到的一两次怪异中发觉……光亮消失了?是一个巨大的影子?

木箱移动的声音使得整个房间非常嘈杂,但是身后玻璃碎裂的声音还是非常清楚,在克蕾儿还未反应过来前,一只怪物跳了进来,并一把抓起克蕾儿,将克蕾儿丢到沙发后!克蕾儿决定在怪物还未转身过来前,就先从刚刚出现的道路前进!

大概是刚才被摔的时候以肩着地吧?克蕾儿感动右肩传来酸麻及刺痛混合的感觉,但是不离开办公室不行,在怪物还未转身前,便从道路中伴着怪物的吼叫声到达通道的尾端开门离开了!

天气似乎越来越坏,奇怪的是没有下雨,但却不断打雷?在门的后面,是一个长长的通道,木制的地板原来应该是讲究品味才铺上的,但是现在依克蕾儿看来,因走路而发出的声响,只会更加深她的恐惧感而已……每一次因打雷而反射的光亮像是一次次的赌注一般,克蕾儿无法预计下次因雷光所照射的亮光,是否会反射在站在尽头的怪物身上?

很幸运的……克蕾儿安全地通过了那条充满了诡异气息的通道……

在通道的底端,是一座非常宽广的阶梯,顺着阶梯向上看,很明显地是一座古堡在那小山丘上。闪电越来越频繁,惨白的亮光照射在古堡外,更显得它的可怕恐怖。并且每次闪电都使克蕾儿误认为窗户边缘像有人在走动。这种感觉十分怪异,就像是有人在你背后窃笑,虽然明知有人,但却不知他是谁?也无法知道……

顺着楼梯爬上来,看来是先前的谜样军队的攻击……现在在克蕾儿眼前的,到底像是什么?庭园?支离破碎的石像散落一地,根本就看不出它原来的形态了。但是这些倒下的石像和雕刻物却刚好挡住了克蕾儿……

现在的克蕾儿根本没有战斗能力,右肩上的伤还是非常疼痛,身上携带的弹药也所剩无几,别说开枪了,举枪后是否能够瞄准都有问题!!克蕾儿可以清楚地看到,眼前那两只虽然不知被什么品种的病毒感染成的怪物,因为从它们的外形、移动速度等来看,显然都不是一般的僵尸。隐隐约约,克蕾儿还记得,在第一次被史提夫解救、以及刚才在亚尔弗烈德办公室中突然出现的怪物,似乎和眼前的是同一种类型……

这种僵尸外型很光滑,并且有一只特别长的手臂。在第一次与这类型怪物接触时,感觉好像它们的手都是可伸长的,攻击距离非常远,若没持有大威力的武器,正面冲突起来实在很危险。所以克蕾儿只有躲过它们的视线,慢慢前进……

就趁着它转身时,克蕾儿快速向楼梯跑去。蹑手蹑脚地好不容易躲过了怪物的视线,爬上楼梯,来到了古堡门前。开门进入古堡后,一阵阵振动翅膀的声音伴随着吱吱的叫声,而在大厅的四周,居然有数十双闪着红光的眼睛注视着她,使得克蕾儿在暗淡无光的大厅内不禁打了个冷颤……

像是反射动作一样,大概是人类害怕的本能驱使吧?克蕾儿一看到这一幕,立刻取出打火机并点火,一来是增加火光藉以让自己的心里不会再这么害怕,二来也可以好好看清楚那些“红眼睛”是什么东西?

在点火的一瞬间,翅膀振动的声音再度响起,还没看清楚,那些“红眼睛”就已经飞到眼前了,克蕾儿来不及反应便拿着打火机跌坐在地上,火没有熄,而那“红眼睛”似乎在火前就停止并且飞离了。仔细一看,原来是蝙蝠……它们会怕火?

盘坐在地上的克蕾儿,经过了约十秒的冷静后,终于定下心来,拿起打火机使蝙蝠无法近身,趁此机会打量着这古堡内部。这座在外面看起来非常大的古堡,实际上却因为先前的灾难,大部份门窗都因为房子架构的变形而无法开启了。对于这点,克蕾儿认为大门没有因房子而无法开启还真幸运,至少她不必为了进来而攀爬古堡外壁寻找可开启的门窗,更何况她现在肩头的伤势,更是使她无法这么做。

克蕾儿按照顺序寻找可行走的路线,但是根本没有可开启的门窗,剩下的只有大厅中的那座回旋梯了吧?沿着回旋梯爬上,克蕾儿慢慢注意到在这个大厅的正中央上方,似乎有一个石像悬挂着……而且克蕾儿越向上爬,就越能仔细看清楚。甚至好像是朝着那个石像正面的方向走似的……

来到了最高处,同时也是和石像面对面的地方,仔细看着眼前的石像。感觉上,支撑她的钢筋像是束缚她的绳索,克蕾儿不知道这座石像是以谁为模特儿雕刻出的,但是有一点可以确定——她一定是个美人。除此之外,克蕾儿还感到这座石像散发出来的一股怪异气息,不知是什么原因,原本呈白色的石头,现在却是泛红的?看起来,就像是这女性一身是血的样子……

正当克蕾儿为眼前的石像思考时,她似乎听到身后传来了一阵阵的细语声。那不是故意将说话声音放低,而是隔着一道门的关系……

克蕾儿试着来到旋转门把钱,这扇门并没有毁坏。而在推开门的同时,她听得更清楚了,那个声音的来源,根本就是个女的?她所说的话语,让人不由得想到她就是亚鲁弗烈德的双胞胎妹妹?!



待续

20世纪遗产：最佳游戏50

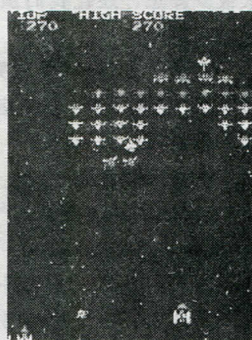


责编天语

号外：月刊《电击王》已经选出“希望流传给后代”的50款杰作


11月的某日，几大名人欢聚一堂。

马上就要划下句号的20世纪。昔日单色的游戏画面，如今进展到华丽的CG也是理所当然的时代潮流。然而在这创新脚步飞快的游戏界，仍然有许多名作值得我们拿出来一再回味。因此，由日本“电击王”月刊和四位著名制作人，一同选出了50部值得流传给后代的作品！



GAME STERIO 代表 远藤雅伸先生（左三）	GAMELOT 董事长兼社长 高桥宏之先生（左四）	GAMELOT 董事兼副社长 高桥秀五先生（左五）	GAME ARTS 开发部长 宫路武先生（左二）
负责过铁板阵和DRUAGA之塔等作品，是一位代表20世纪的优秀制作人。	勇者斗恶龙、光明与黑暗系列等经典作品的制作人。和弟弟秀五先生一起作游戏。	代表作是马里奥高尔夫64，高桥兄弟两个人都很喜欢高尔夫。	看起来虽然很年轻，但是经历却和远藤先生一样长久。代表作有格兰蒂亚系列和武装雄狮系列。

左一为主持人：MEDIA WORKS 旗下“电击”系列游戏杂志编辑部部长冢田正晃先生

筑起游戏王国、带领业界蓬勃发展的优秀作品马上占据了排行榜前茅

冢田正晃（以下简称冢田）：因为马上就要进入新世纪了，今天我们为了选出值得留给后代子孙的游戏作品，而请大家在此齐聚一堂。首先由我们编辑部选出50部候选的作品，再请大家就这些作品讨论一下。那么，我们先从前十名开始。第一名的话，我想应该是“超级马里奥”吧？

宫路武（以下简称宫路）：我想也是。这部作品在发售的时候，造成了非常大的回响。如果没有这部作品的话，大概游戏主机也不会像现在这样普及在各个家庭了吧？

高桥宏之（以下简称宏之）：我也认为没有这部作品的话可能就不会有家用游戏。

冢田：“超级马里奥”如此大红紫的原因，到底是在哪呢？

宏之：我想此款游戏不但带给玩

BEST 10 **希望流传给后代的游戏** BEST 10

顺位	游戏名称	机种	类型	发售日	厂商	内容简介
1	超级马里奥	FC	ACT	'85	任天堂	值得纪念的"超级马里奥兄弟"系列第一作！不但创下了轰动的记录，也使得任天堂主机在家庭间普及开来。如果没有这个的话，就没有现在的任天堂？
2	勇者斗恶龙Ⅲ	FC	RPG	'88	ENIX	洛特系列的完结篇。第一次采用转职系统的作品，贩卖数量是系列中的冠军，现在的迷还是很多。GB版也正在发售中。
3	太空侵略者	ARC	STG	'78	TAITO	引起一大流行的大型电玩，在日本全国无数的游戏茶馆里正式登场。左右闪躲太空侵略者的攻击，并且打倒敌人。当时也出现了不少赝品。
4	俄罗斯方块	GB	PUZ	'89	任天堂	排列从上面掉下来的方块并且设法消除的一款玩法单纯的PUZ。之后的作品，PUZ形式大致也是以此为蓝本。而GB版中添加对战要素是其一大特徵。
5	铁板阵	ARC	STG	'83	NAMCO	纵向卷轴STG的元祖。自己操控的飞机可以攻击陆地或是空中的敌人，巨大的老大也是当初的一大话题。PS版"NAMCO博物馆Vo1.2"里有收录。
6	马里奥64	N64	ACT	'96	任天堂	3D－ACT的名作。"超级马里奥"以3D立体的面貌再度问世。完成度之高可以认为到目前为止几乎没有作品可以超越这款3D－ACT。
7	最终幻想Ⅶ	PS	RPG	'97	SQUARE	收集口袋妖怪的RPG。充分发挥了GB的通信功能，并且可以和朋友交换口袋妖怪，另外尚有红色或绿色等若干版本。
8	口袋妖怪	GB	RPG	'96	任天堂	PS上"FF"系列的第一部作品。美丽的动画、以3D描绘出来的角色，自由的活用当时PS所有机能，决定了之后"FF"系列作品的走向。
9	街霸Ⅱ	ARC	FTG	'91	CAPCOM	引发格斗对战火苗的重要作品。之后又发售"12人版"和"加速版"等不少升级作品。当时在街机中心以此决一胜负的玩家，相信不在少数。
10	萨尔达传说	SFC	A·RPG	'91	任天堂	为了阻止魔王卡农的复活，以及粉碎阿格尼姆的野心，林克踏上了旅程。宫本茂精心设计的方阵格局世界，是一款令大家都很满足的杰作。

家很多梦想，还让我们预见到电子游戏的未来吧。

高桥秀五(以下简称秀五)："超级马里奥"的接下来，第二名应该是"勇者斗恶龙"吧。

全员：嗯！没错！

宏之：如果要考虑人气的话，应该是"勇者斗恶龙Ⅲ"吧。

冢田：那么，"勇者斗恶龙"就以"Ⅲ"为代表。接下来的第三名呢？

宏之：我觉得"太空侵略者"不错。

宫路：那真的会让人改变人生啊！小时候虽然常常去投币式电玩店（柏青哥类），可"太空侵略者"推出之后，就完全不想去投币式电玩店了。

宏之：当时的"太空侵略者"跟"打砖块"，有着非常大的影响力呢！如果没有"太空侵略者"的话，或许就不会有现在的游戏业界了吧。

宫路：他是奠定大型电玩游戏的作品呢！

冢田：那么，前三名就决定是"超级马里奥"、"勇者斗恶龙Ⅲ"跟"太空侵略者"了。从第三名以下七款游戏，我想"FF"跟"马里奥64"、"萨尔达"都应该要列进去吧。

宫路：我推荐"俄罗斯方块"！光是从它带给社会的影响就足够给它相当的评价了。同时这也是将女性带入游戏世界的第一款作品，在这之前女孩子是不怎么打游戏的。而且像那种类型的落下型游戏是从前未有的。我想就单从贡献度和影响而言，它应该是可以占据第四名的。

远藤雅伸（以下简称雅藤）：的确"俄罗斯方块"带起了一阵风潮呢，我也觉得它可以摆在第四名。

冢田：那说到第五名。在此强调一点，不是因为远藤先生在这里我才说的，我个人推荐"铁板阵"。有非常多人都是受了它的影响，对我而言，"铁板阵"是一部很重要的作品。如果没有这部作品，我现在就不会在这里了。

宏之：这部作品给现在许多在做游戏的制作人带来很大的影响呢。

秀五：那么，"铁板阵"就接在"俄罗斯方块"之后成为第五名罗。

冢田：六、七名就选定"马里奥64"和"FF"好吗？最早采用ATB系统的"FF"系列，我想"FF Ⅳ"应该够格做为代表作。

宫路：要比起印象深刻的话，我觉得"FF Ⅶ"比"FF Ⅳ"好吧。

远藤：我也比较推荐"FF Ⅶ"耶。因为，"FF Ⅶ"出现的时候，给了大家一个"原来PS也可以做到这种程度"的感觉。"FF Ⅶ"在电击王读者中的人气度也相当的高，光是如此就带来很深的印象。

宫路：由於"FF Ⅶ"的出现，不管

——NINTENDO POWER——

十大杰作，它就占了五作。任氏对游戏的执着带给人们无限希望。少数精锐、游戏性至上的概念再正确不过？



是游戏业界从业者或是玩家们，其对游戏的看法也有决定性的改变。

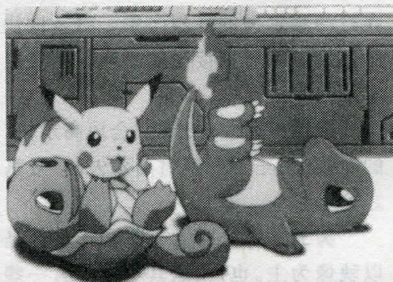
冢田：那是怎么样的改变呢？

宫路：在这之后的游戏，若不用CG或是动画就不行了。这个印象，我相信所有业界人士都有的感觉吧。

远藤：当然，CG的话是"FF Ⅷ"或"FF Ⅸ"的水准比较好。但是让人印象深刻的话还是"FF Ⅶ"吧。

冢田：那么，第七名就给"FF Ⅶ"。

造成流行风潮、孕育出新系统的游戏作品都会进入排行榜



冢田："口袋妖怪"大约要放在什么地方呢？

远藤：它在世界各界都兴起这么大的旋风，不摆进前十位太说不过去吧。而且，可以透过对战线和朋友交换资料，使得游戏更加有趣，这是很不得了的地方。一开始就设定了"红"和"绿"两个版本贩卖，也很让人佩服。

宫路：是啊！不是因为卖得好才推出两个版本，而是一开始就是如此设定的，真的是非常有勇气呢！而且，托"口袋妖怪"的福，低迷的GB主机又再度复苏了。

冢田：那么，"口袋妖怪"就接着"FF Ⅶ"之后成为第八名吧。接下来，我们也差不多该讨论一下格斗种类的作品了吧。提到格斗游戏，我觉得"VR战士"跟"街头霸王Ⅱ"都值得讨论。

宫路：我个人是觉得"VR战士"比较好。因为花了不少的钱嘛。会一直花钱下去玩的，绝对是因为"它是个好游戏"吧！

远藤："VR战士"第一次看到的时候，那3D多边型的角色动作让我受到震撼，马上就迷恋上它了。刚开始玩的时候，还没有公布任何特殊技，所以都会在手上放一块布，让看见招式的人也不会了解使用方法(笑)。

宏之：我认为如果是指格斗游戏的先驱的话，应该首推"街头霸王Ⅱ"才对。

秀五：不只是朋友之间，跟其他人也可以对战的这种设计，我也觉得"街头霸王Ⅱ"相当不错。

远藤：的确是。如果没有"街头霸王Ⅱ"的话，说不定就不会有"VR战士"了。那么，"街头霸王Ⅱ"要跟"VR战士"并列？

宫路：但是，我也希望"萨尔达传说"可以进入前十名耶。那么，就让它放在"街头霸王Ⅱ"和"VR战士"之间吧。"街头霸王Ⅱ"第九名、"萨尔达传说"第十名就这样决定吧。

冢田：至此已确定前十名的游戏，接下来看看第11名到第20名吧。"巫术"我想把它放进来，大家觉得如何？

宏之：如果崛井（崛井雄二，ARMOURPROJECT的代表）先生在的话，一定会同时提出"巫术"、"创世纪"吧。

宫路：因为它是RPG的原点嘛。不过，"创世纪"在日本并不畅销，不能算在排行榜里面吧？即使它是一款满好玩的游戏。我想要在此加入"职业棒球"，因为它是SPG的一项创举。之前虽然也有SPG，但是都无法引起轰

第11名～ 希望流传给后代的游戏 第20名

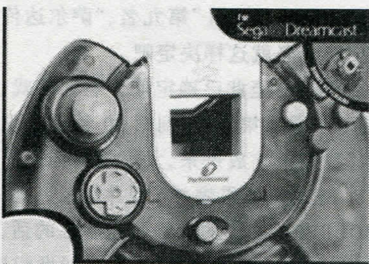
顺位	游戏名称	机种	类型	发售日	厂商	内容简介
11	VR战士	AC	ACT	'92	SEGA	3D多边型格斗的始祖。追求动作的真实性，给予玩家们很深的印象。是从铃木裕的"虚拟实境"理念中诞生的一部作品。
12	巫术	PC	RPG	'81	Surtech	在欧美缔造佳绩的3D RPG始祖。当时，利用线条来构成立体式迷宫的游戏让玩家们有种新鲜感。角色作成方式也很有趣喔。
13	职业棒球	FC	SPG	'86	NAMCO	说到棒球游戏的代名词，就属这款游戏。简单的操作任谁都可轻易地体验打棒球的乐趣，是本作最棒的地方。一场比赛平均20分钟，游戏时间控制得很好。
14	德比赛马	FC	SLG	'91	ASK	一款养育赛马、并在当时被称之异类的SLG游戏，受到赛马迷们很大的回响而大受欢迎。依照玩家的养育方式不同，会养出能力不同的马。
15	生化危机	PS	AVG	'96	CAPCOM	认定惊悚AVG种类的一款名作。事件中用了许多动画，以电影的方式表现出"恐怖"的感觉。
16	GT赛车2	PS	RAC	'99	SCE	跟以前的RAC有所不同，并且重视真实画面的第二弹。看起来很帅的游戏画面，除了游戏迷之外连赛车迷为之着迷。
17	心跳回忆	PCE	SLG	'94	KONAMI	正式确立美少女游戏这种新类别的作品。提升喜欢的女孩好感度，再由女孩子来向玩家告白。所谓的MEMOLER(纯爱谜)这一句话就是在此诞生。
18	随身玩伴	PS	ETC	'99	SCE	小PS(PDA)专用的游戏。可以和住在主机里的角色对话，让它记住对话。还能够和其他的小PS互相交换情报。
19	马里奥赛车	SFC	RAC	'92	任天堂	从马里奥为首，所有的任天堂角色大集合的RAC。利用小道具努力跑到第一名，有种"斗智"成份的趣味游戏。
20	劲爆热舞	AC	MUG	'98	KONAMI	根据游戏画面上的指示，踩着脚底下的按钮的一款节奏ACT游戏。在PS版中，连专用的跳舞垫都有单独售卖。

动。在那时我对棒球完全没有兴趣，却因为“职业棒球”的关系，而开始喜欢棒球。我想它的影响力是十分惊人的。

宏之:SPG这么地受欢迎，的确是从“职业棒球”开始的呢。

冢田:那么，“职业棒球”就摆在第十三名。还有，“生化危机”也应该要放进来了吧。

秀五:但是，论游戏系统的话，它和“鬼屋魔影”很接近吧。



远藤:但是，“生化危机”是以恐怖做为卖点的部份，我想这是开发另一个领域的证明。应该可以放在更前面的名次。

宫路:的确在系统方面和“鬼屋魔影”很接近。不过，要说到“恐怖”的话，那真的是没有作品可以赢过“生化危机”。



→生化危机不单纯是一款以恐怖为卖点的游戏。

冢田:“生化危机”发售之后，这一类的AVG突然增加了不少呢。我想就把“生化危机”摆在第十五名。接下来还有“GT赛车2”等RAC作品如何？

宏之:我认为在RAC之中，“GT赛车2”并没有什么特别有趣的。要说到RAC，我比较建议“超级马里奥赛车”。



远藤:“超级马里奥赛车”的确是款很棒的游戏，但是和“GT赛车2”的游戏性质不同，我想这并不能单纯地拿来做比较。“GT”是一款让人觉得“车子好帅！”的作品。游戏中并不是要争顺位，而是看重播画面的感觉很棒。

宫路:“GT赛车2”不是一款简单的RAC，它已经是一个新的领域了。

远藤:没错！新形态的RAC。它开拓了目前为止的游戏都没有到达的境界，这个功劳可大了。而该作的发表会在新车大展时办也是令人印象深刻。

宫路:这款游戏发掘到一些边擦着爱车边说说“我的车是最棒的！！”的爱车人仕来玩。这样的话它的名次应该还要再往上提高一些。

冢田:那么，就把“GT赛车2”放在第十六名吧。“超级马里奥赛车”就再往下面降一点。大家还有没有什么要推荐的作品？

远藤:我是觉得PC－E的“心跳回忆”评价蛮高的。它发售时可是那一年里卖得最好的作品。

宫路:我也觉得这部作品很好。这个作品有许多因素，让游戏业界做了非常大的变化。业界的势力图也就重新划分。

远藤:在KONAMI最惨的时候“心跳回忆”救了他们呢。

宫路:也因为“心跳回忆”，使得KONAMI成为顶尖的制造商了。

冢田:那么，“心跳回忆”就进入前二十名。有关节奏ACT类型的作品有哪些呢？

远藤:节奏ACT的话，我要推荐“DDR”。让身体也能跟着节奏来玩，这算是一种新创举吧。

宫路:虽然“PARAPPA THE RAPPER”和“狂热节拍”也很红，不过，跟着节拍配合节奏按按钮的游戏，以前就有类似的游戏呢。

冢田:如果“PARAPPA THE RAPPER”和“狂热节拍”往下降的话，那么前二十名就这样确定了喔。

冢田:20名以后，有没有其他想要大家特别注意的作品呢？

一眼就可以看透游戏界历史的50款游戏遗产作品堂堂决定！

宫路:拥有高评价的“全民高尔夫”，不知道大家觉得如何？从老头子在打的高尔夫的强烈印象，到新世代的使用者都可以接受的游戏，实在很了不起呢。

远藤:我第一次玩“全民高尔夫”的时候，真正感受到对高尔夫的“爱慕之情”耶。

秀五:那个时候有很多作品都是以映像为主。也许，这其中还带有一些反其道而行的意味吧。

宫路:游戏不是只用来看的，它应该还要兼具可以娱乐并且得到些东西才行。

宏之:但是说真的，也是希望能够把自己喜欢的高尔夫变成一款游戏吧。

宫路:正是因为喜欢，所以才能做出这么一款充满感情的作品来。

冢田:那接下来，“信长的野望”或是“超级机器人大战”之类的SLG作品如何呢？

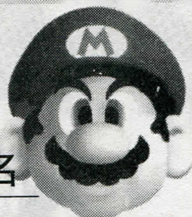
远藤:这都是跟我的喜好不同的作品呢。

高桥宏之的BEST5

1 超级马里奥(FC/ACT/‘85/任天堂)
2 勇者斗恶龙(FC/RPG‘86/ENIX)
3 萨尔达传说(FC碟机/A·RPG/‘86/任天堂)
4 高尔夫(AC/SPG)
5 光明力量(MD/RPG/‘92/SEGA)

——原点是轨道球的“高尔夫”

说“果然《超级马里奥》、《勇者斗恶龙》、《萨尔达传说》还是不能摒弃耶。”的高桥宏之先生，第四名的“高尔夫”是利用轨道球来进行游戏的高尔夫作品(AC)，当时还非常地迷恋呢。依他自己的说法，“全民高尔夫”、“马里奥高尔夫”等游戏，都是受到高尔这款游戏的而研发出来。还有，会选择“光明力量”当第五名，因为人生(很多含意)似乎因为这部作品而有了很多改变。宏之先生的话中有点含蓄。



第21名～ 希望流传给后代的游戏 第50名

顺位	游戏名称	机种	类型	发售日	厂商	内容简介
21	全民高尔夫	PS	SPG	'97	SCE	操作简单，不论是谁都可以马上进入状况，是一款很受欢迎的高尔夫游戏。
22	信长的野望	PC	SLG	'83	KOEI	玩家可以成为日本古代的大将，朝统一日本之路迈进的SLG。
23	超级机器人大战F	SS	S·RPG	'97	BANPRESTO	集合"钢弹"及"无敌铁金刚"等动画的英雄角色一起战斗的S·RPG。
24	弟切草	SFC	AVG	'92	CHUN SOFT	声音效果重新改良的一款AVG，依照选择项目而开始游戏。
25	小精灵(PACMAN)	ARC	ACT	'79	NAMCO	想办法让画面上的点点都消失，是NAMCO初期的杰作游戏。
26	模拟城市	PC	SLG	'89	MAXIS	玩家可以变成市长，动脑筋发展城市的一款都市养成SLG。
27	宇宙巡航舰Ⅲ	SFC	STG	'90	KONAMI	横向卷轴STG的名作"宇宙巡航舰"的第三弹。移植度百分百。
28	异形	PCE	STG	'88	HUDSON	巨大战舰和躲避攻击等新构想，使它成为人气STG的移植作品。
29	R360	筐体	–	'90	SEGA	进入球型的大机体里，可以360度大回转。
30	超级大金刚	SFC	ACT	'94	任天堂	采用先进的CG转换技术，重现真实画面的一款ACT。
31	人面鱼	DC	ETC	'99	VIVARIUM	只要透过麦克风就可以和奇妙的生物人面鱼对话是一款宠物养成游戏。
32	啪啦啪啦啪	PS	MAG	'96	SCE	巧妙地配合节奏并且抓准时机按按钮的音乐游戏(MAG)。
33	特鲁内克大冒险	SFC	RPG	'93	CHUN SOFT	每次都会变化不同形状的迷宫，号称"可以玩一千次"的RPG。
34	暗黑破坏神	PC	RPG	'97	Blizzard	网路RPG兴起时的一款RPG，11月时"Ⅱ"的日语版正式发售。
35	F-ZERO	SFC	RCG	'90	任天堂	和SFC主机一起发行的未来型RPG，出众的速度感引起话题。
36	狂热节拍	PS	MAG	'98	KONAMI	配合音乐和画面上的指示，按按钮的一款音乐游戏(MAG)。
37	实况野球4	N64	SPG	'97	KONAMI	以实况报导为卖点的正式棒球游戏，N64版的角色养成模式也很有人气。
38	实感赛车	PS	RCG	'94	NAMCO	利用3D立体技术所制成的赛道是一款真实RCG，音乐也很有特色喔。
39	炸弹人	PCE	ACT	'90	HUDSON	用炸弹暴风打倒敌人的ACT，可以五个人同时对战喔。
40	迷宫达人	PC	RPG	'91	VICTOR	以即时来进行的3D迷宫RPG。
41	圣火降魔录	SFC	RPG	'96	任天堂	以绝佳的平衡感为卖点的SLG，角色和故事内容都很有人气。
42	超级家庭网球	SFC	SPG	'93	NAMCO	可以四个人同时玩的网球游戏名作。
43	马里奥网球64	N64	SPG	'00	任天堂	高桥兄弟制作的网球游戏，马里奥的角色全部出场。
44	银星战将	MD	STG	'93	GAME ARTS	采用碎行多边形理论和3D多边形的一款STG，宫路先生的作品。
45	皇家骑士团	SFC	S·RPG	'93	QUEST	故事内容深刻的设定，引起极大的好评的即时S·RPG。
46	电车向前走	PS	SLG	'97	TAITO	配合电车运转的驾驶SLG，也有专用的摇杆。
47	冲破火网	ARC	STG	'87	SEGA	使用大型筐体的体感STG，可以感受到驾驶战斗机的快感。
48	真·女神转生	SFC	RPG	'92	ATLAS	以恶魔为题材的3D迷宫RPG，可以利用交涉让恶魔当伙伴。
49	电玩麻将	ARC	TAB	?	TAITO	麻将游戏的先驱者。
50	伊苏国	PC	RPG	'87	日本FALCOM	描写主角亚特鲁冒险的A·RPG名作，简单操作的划时代游戏。

宫路：我非常喜欢，特别是第一代的"信长的野望"，根本就是日本SLG的先驱者嘛！

宏之：所谓的SLG，大家就会想到"大战略"吧。结果"大战略"并没有留下什么影响。

宫路：是啊！要说到影响力的作品还是"信长的野望"吧。不管怎么说，以一款游戏而言还是"信长的野望"有趣多了。

宏之：选得主题好的关系吧！这部作品对我而言不是系统，反而是主题选得好。

冢田：名字虽然是"信长的野望"，但"三国志"也算是这一类的，反正就是KOEI的作品。

宫路："超级机器人大战"，让人有种做的不错的印象。把主角级角色全部都组合在一起，构成一篇故事的人真是很天才耶！一般是不会这样做的。有个性的角色越多，作品就越难完成。然而，"超级机器人大战"却能够把游戏做好，故事内容也很完整，这真的很不容易。

冢田：说到SLG的话，也不能忘了"模拟城市"。

宫路：这很不错喔。不过，之后的系列作品就没有跟着红起来，实在有点可惜就是了。不管怎么说，它都是箱庭系的始祖作品。

远藤：但是"模拟"系列，并没有超越"模拟城市"的作品喔。可惜之处却也在于这是个"不错的作品"。同一种



高桥秀五的BEST5

1 超级马里奥(FC/ACT/'85/任天堂)
2 太空侵略者(AC/STG'78/TAITO)
3 勇者斗恶龙Ⅲ(FC/RPG/'88/ENIX)
4 异形(PCE/STG/'88/HUDSON)
5 挑战者(FC/ACT/'85/HUDSON)

——喜爱高分竞赛的游戏？——

虽然顺序不太一样，但是前三名跟选出来的前三名是一样的。"异形"玩到"几乎可以参加杂志征选最高分数的程度"。第五名的"挑战者"，也在不知不觉间一直突破杂志中所刊登的读者最高得分记录。看起来，高桥秀五先生应该是喜爱得高分的游戏吧？顺带一提，"挑战者"是一款以跳跃跟刀子做攻击的横向卷轴ACT游戏。



系统的游戏，一开始的震撼太引人注目，之后会有的发展也就都可想而知了。“俄罗斯方块”也是啊。

家田:“人面鱼”怎么样？

远藤：这可是个点子相当有趣的游戏呢。个人还是蛮欣赏这种有特殊风格的作品。

宫路:很喜欢游戏中的角色。

家田:那么,要把“人面鱼”加入前30名里吗？

宫路:好像很难选择耶。

远藤:如果是同样印象的话,要我推荐“人面鱼”不如推荐“PARAPPA THE RAPPER”。

宫路：嗯!？我个人对“PARAPPA THE RAPPER”没有什么印象耶。角色虽然是很可爱，可是这种游戏系统以前就有了。

远藤：的确，“PARAPPA THE RAPPER”作为一个游戏，是比较缺乏新鲜感。不过，它的角色是比“人面鱼”好的多。

宫路:“人面鱼”有很多构想都会让玩家感受到“我服了!”的乐趣。我比较想要支持“人面鱼”。

家田：那么，“人面鱼”之后就是“PARAPPA THE RAPPER”罗。棒球游戏方面，比起“职业棒球”卖得更好的“实况棒球4”，大家认为是否应该把它加入前30名？

宏之：它那种独特的系统还能出现畅销的状况，实在让我印象深刻。

远藤：果然“实况”化还是很有效果呢。

家田：“职业棒球”感觉像是只有在左右变化和打球的一个棒球基本形式上打转。可是“实况野球4”的话，球会投到那里去呢？被击出的球会掉到哪里呢？让大家感觉到跟实际的棒球更加贴近了。是让棒球迷喜爱到受不了的系统呢。

宏之:先别管它卖得好不好。我想重要的是之前的棒球游戏，都只是简单的投打。可是这一款游戏中，可以让玩家真正的订立战术，连小细节都有注意到。我想这才是真正令人着迷的原因。

家田：那么，“弟切草”大约第30名吧。

远藤：“弟切草”的名次或许可再往上面一点，我觉得它实在卖的很好。如果只是单纯文字的话，小说方面可是便宜多了呢！它卖不出去的危险性可大了。

秀五:我当初买“弟切草”的时候，被那简单的画面居然要几千元的事给吓了一大跳。但是玩了之后就觉得它有趣的地方了。

家田:使用声音或映像的表现,在小说里无法做到的。依照选项的不同,故事也会有很大的变化。那么，就把“弟切草”提高到第24名如何?整个看起来,PCE相关的游戏非常的少耶,大家有没有什么要推荐的呢?

远藤:PCE方面的话，我觉得“心跳回忆”相当不错。“异形”也可以。

宫路;我也觉得这两款很不错。

秀五：我个人是觉得“异形”应该摆在前面一点的名次，这个作品让主机变得十分普及。还有，虽然不是PCE的游戏，但我也希望“宇宙巡航舰”可以入选。

家田:最近虽然不是很多,但是可动式筐体的作品也希望可以加进排行榜里呢。

远藤:若是大型筐体的话，我很想

——为了选出可以名留青史的作品,每位审查员都伤透了脑筋——



远藤雅伸的BEST5

1 GT赛车2 (PS/RAC/‘99/SCE)
2 Dance Dance Revolution (ARC/ETC/‘98/KONAMI)
3 VR战士2 (ARC/格斗ACT/‘94/SEGA)
4 Marble Madness (ARC/PUZ/ATARI)
5 星际大战(AC/STG/ATARI)

——最近玩的游戏层面很广

很意外地,远藤先生的BEST5,有很多是最近的游戏,令人有点小小地讶异。“DDR”是因为一开始在ARC上看到便很心动,玩倒是没有玩过。有着一股如果在PS版有出“劲舞革命”的话,不管怎么样都要把它买回来的决心。但是,为什么BEST5里的是ARC版的呢?还有改变他人生的作品，并不在BEST5里，像是“SPACE WARS”（ARC）、“足球”（ARC）“BATTLE ZONE”(ARC)、“WITH”等等作品。



宫路武的BEST5

1 太空侵略者 (ARC/STG/‘78/TAITO)
2 街机麻将(ARC/TAB/TAITO)
3 巫术(PC/RPG/‘81/Surtech)
4 天下统一 (PC/SLG/‘86/SYSTEM SOFT)
5I ROBOT(ARC/ACT/ATARI)

——“天下统一”到现在还在玩

当时，曾经玩到手指流血之疯狂程度的“太空侵略者”荣登第一名。第二名的“街机麻将”是宫路先生最喜欢的麻将游戏。还有，发售已经过十四年的第四名“天下统一”，在对谈的前一天，听说到现在都还在玩，是他非常喜欢的一款游戏。“I ROBOT”是在AC上第一次采用3D立体的作品，会认识这款作品，是因为同样性质的“银星战将”。

日刊“电击王”读者票选

日本国内地区 BEST10

投票总数●11,553　票平均年龄●22 岁　男女比●9：1

名列前茅的果然还是“勇者”跟“FF”。而且是 PS 上的“FF”三款作品全部榜上有名。“To Heart”也出现在榜上。

顺位	游戏名称	机种	类型	发售日	厂商	内容简介
1	勇者斗恶龙Ⅶ	PS	RPG	‘00	ENIX	“和同伴之间的对话很有趣(OL)”/“怪物的动画作得很细致(高中生)”
2	最终幻想 Ⅸ	PS	RPG	‘00	SQUARE	“和同伴之间的对话很有趣(OL)”/“怪物的动画作得很细致(高中生)”
3	最终幻想 Ⅶ	PS	RPG	‘97	SQUARE	“和其他的系列作品比起来,角色比较有魅力(自由业)” “因为是我第一次在 PS 上玩的作品(大学生)”
4	最终幻想 Ⅷ	PS	RPG	‘99	SQUARE	“结局动画实在太棒了!(自由业)”/“角色很有魅力(大学生)”
5	超级机器人大战 α	PS	SLG	‘00	BANPRESTO	“地图的高低程度做的仔细,战略性幅度很广(专校生)”
6	KANON	DC	AVG	‘00	NEC IN－CH	“要全部角色都过关才能解开谜底,这点很十分有趣(大学生)” “虽然没有 H,但还是觉得十分感动(自由业)”
7	To Heart	PS	AVG	‘99	AQUAPLUS	“有配音对玩家来说是一大福音(自由业)”“有着 PC 版所没有的原创要素很棒!(大学生)”
8	北欧战神传	PS	RPG	‘99	ENIX	“因为我对天使或神话关系的作品很有兴趣(大学生)” “因为加入 ACT 要素的战斗玩起来非常棒(高中生)”
9	生死格斗 2	DC	FTG	‘00	TECMO	“令人很感动,服装设计也是一流的(上班族)” “决定胜利的那一刻是最棒的(自由业)”
10	格兰蒂亚 Ⅱ	DC	RPG	‘00	GAME ARTS	“不用勉强自己升级(中学生)”/“令人感动的事件很多(专校生)”

日刊“电击王”网站票选

“电击王”网站浏览者选出的 BEST10

投票总数●582　票平均年龄●27 岁　男女比●9：1

这里是限定在网路上投票，所以跟读者选出来的有点不同。“魔人学园”和“高机动幻想”都榜上有名啊?嗯…

顺位	游戏名称	机种	类型	发售日	厂商	内容简介
1	最终幻想Ⅶ	PS	RPG	‘97	SQUARE	“到现在我还记得当初看到动画及 CG 的震撼(自由业)” “深刻的故事内容令人感动(高中生)”
2	异度装甲	PS	RPG	‘98	SQUARE	“世界观及故事内容作的很扎实(上班族)”/“有点灰暗的故事内容很吸引我(大学生)”
3	勇者斗恶龙Ⅲ	FC	RPG	‘88	ENIX	“后半段的事件(?)令人惊讶及感动(大学生)” “自由地更换职业以及伙伴加入非常有趣(上班族)”
4	高机动幻想	PS	AVG	‘00	SCEJ	“可以做很多事很有趣(高中生)”/“这个游戏的好处不是一句话就说的完(上班族)”
5	幻想水浒传Ⅱ	PS	RPG	‘99	KONAMI	“角色虽多,故事内容却没有破绽(OL)”/“我喜欢它不特别赏善罚恶的地方(高中生)”
6	东京魔人学园创风帖	PS	AVG	‘98	Asmik Ace 娱乐	“为什么故事内容会让我深深着迷?(大学生)” “角色们之间的感情让人觉得十分真实(自由业)”
7	最终幻想Ⅸ	PS	RPG	‘00	SQUARE	“系统很简单但容易让人着迷(学生)”“有着之前系列的感觉相当好(上班族)”
8	To Heart	PS	AVG	‘99	AQUAPLUS	“PS 版原创的要素很多,真是赚到了(大学生)”
9	最终幻想战略版	PS	S·RPG	‘97	SQUARE	“角色很有魅力,故事内容也很棒(自由业)”/“我喜欢战略性很高的战斗(大学生)”
10	合金装备	PS	ACT	‘98	KONAMI	“我从 MSX 版开始就是它的迷了。潜入的感觉很棒(上班族)” “史涅克太帅了,特攻神谍最强(自由业)”

留下“R360”，因为过不久绝对会消失的,在这里我想将它留传给后代。

家田：此款游戏游玩时是进入一个像是宇宙陀螺的大型驾驶舱里。

宫路：那可真是 20 世纪的遗产呢，让生命感受到危险和紧张感的筐体,只有它才可以办得到吧。SEGA 也不会再做第二个了(笑)。不过在技术方面,“R360”真的是做得很好。

宏之:既然提到大型筐体,我还想推荐“冲破火网”。

秀五：因为你以前很迷那个嘛(笑)!

家田:这样算算也快要超过 50 个了，我们得赶快做个总整理。其他还有没有什么想要加进来的呢?

宏之:请把“伊苏国”也加进去!

宫路：我比较想要推荐“电玩麻将”。那是目前为止最棒的麻将了。

家田:那么,我们就确定了这些要流传给后代的 50 部经典作品。不过,这排行榜还真是不得了耶。看到这 50 部作品，就觉得对游戏界的历史都一目了然了。我们期待这些作品到下一个世纪的时候，还能够被人们所讨论。今天我们就讨论到这里,真是谢谢大家的参与。

家田正晃的 BEST5



1 铁板阵
2 超级玛莉
3 勇者斗恶龙
4 玛莉医生(FC/PUZ/‘90/任天堂)
5 挖金块(FC/PZL/‘84/HUDSON)

——“铁板阵”给了我很大的影响

第一名是远藤先生所参与的“铁板阵”。在这个时代进入游戏业界工作的人,很难有人没有受到它的影响吧。第四名的“玛莉医生”,公司里喜欢这款游戏的人非常多,直到数年前都还摆出好几台主机插着卡带让人随时对打呢!第五名呢,本来还是考虑“玛莉兄弟”系列的作品,最后选了“挖金块”。大家还有印象吗?

P47→“电软”编辑部推选的“BEST-10”GO!→P47

月刊“菜鸟通”编辑评选

电软编辑部内的十佳游戏

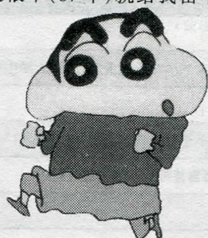
投票总数●7人　平均年龄●22岁　男女比●——

顺位	游戏名称	机种	类型	发售日	厂商	内容简介
1	超级玛莉(俗称)	FC	ACT	1986	任天堂	指引家用机前进的开路先锋，全体编辑入道时的作品，必须排在第一。
2	生化危机	PS	AVG	1996	CAPCOM	引入“恐怖”概念，全新的游戏玩法，是国内玩家最为熟悉的重量级作品。
3	街头霸王Ⅱ	ARC	FTG	1991	CAPCOM	不用说，国内格斗迷的启蒙教材。其完成度之高一举奠定2D格斗基石。
4	俄罗斯方块	GB	PUZ	1989	任天堂	就是在国内也引发了一轮“人人皆方块”的高潮呢！没错，这就是游戏。
5	皇家骑士团	SFC	SLG	1993	QUEST	S·RPG的巅峰之作，日刊一些评价认为是可以影响玩家世界观的作品。
6	最终幻想Ⅶ	PS	RPG	1997	SQUARE	这部游戏给玩家以“灭世代”感觉，是PS三部FF中口碑最好的。
7	VR战士	ARC	FTG	1993	世嘉	无论如何，它是3D格斗游戏的祖宗。全系列追求一种真实技击美感。
8	口袋妖怪	GB	RPG	1996	任天堂	一个奇迹。从没有一款游戏像它这样引发全球范围如此之大热潮的。
9	马里奥64	N64	ACT	1996	任天堂	在编辑部获得了两票。它的出现，使三维动作游戏达到一个较高水平。
10	心跳回忆	PCE	SLG	1994	KONAMI	是它开创了恋爱模拟的新纪元，但它也是唯一一个获得好评的此类作品。

S·P的五个游戏

1. 超级玛莉(FC)
2. 影忍舞(MD)
3. 光之继承者(MD)
4. 街霸ZERO2(SS)
5. 真·三国无双(PS2)

选出“最爱”通常是很难的。看看以上的5部游戏，“超”是很早(87年)就给我留下超级



感动的游戏，那年的夏天就是她与变形金刚中的大都市陪我度过的；MD的“影忍舞”则是在我看到游戏画面后令我急速更换主机(MD)的原因，也因为其中有我的“同类”——忍者；我的处女攻略是MD的“光之继承者”了，回想起那时和努尔王子征战的时光不觉又感叹时间的流逝；不论多困，早年（软体动物、特工黄、KING、龙哥和我SP一起的年代）编辑部每天晚上(白天)睡觉前我们必须游戏的就是“SFZ2”了；关于最近的宠爱，无疑是那满足我无限杀戮和做英雄欲望的“真·三国无双”……

PERFECT的五个游戏

1. 火炎纹章外传(FC)：任天堂制作的战略模拟游戏，令我从此喜爱上了RPG和SLG游戏，其后便玩了“FF1”。
2. 街头霸王2(MD、SFC)：CAPCOM的代表作，也是目前格斗游戏之中影响力最大的杰作。
3. 最终幻想7(PS)：把RPG游戏带到新纪元的时代杰作，突出的CG、华丽的画面令当时见到的我惊叹不已，但是个人认为系列之中唯“5”最为经典。
4. 恶魔城(FC)：KONAMI经典系列的开端，当初见到FC版时实在是玩了个通透。
5. 皇家骑士团2(SFC)：经典之作！被誉为可以影响玩家世界观的超大作。

小天天的五个游戏

1、SHENMUE(DC)
2、PANZER DRAGOON Ⅱ(SS)
3、Mr.BONES(SS)
4、VAMPIRE HUNTER2(ARC)
5、DAYTONA USA2001(DC)

这几款作品，我本人无一不是充满了感情去玩的，因此牢牢地记住了它们。它们也给了我一个很重要的启示，即，游戏要有游戏本来的味道。上述五作就像是五道大菜，色(画面)、香(音乐)、味(操作感)俱佳。而它们一个共通的特点就是在设计理念上均不同程度地融入“创新”之活力，令其他同类游戏长期之内无法与之相提并论，亦完全无法模仿。至今，我们无法找到一个像莎木这样的“生活体验”型游戏；而铁甲飞龙这种风格厚重的压抑型作品，却以射击的形态来进行诠释；骨头先生呢？我很欣赏它故事设定和美式风格，尤其是吉他表现部分和各种动作的安排；恶魔战士二代在世界观、人设、系统、音乐、操作等各个方面，均可谓独一无二的传世终极之作；DAYTONA则是虚拟现实的先驱和最杰出代表。

WP的五个游戏

①什么运动能让全世界所有的人们为之倾倒？没错！就是足球。那好，没办法，第一就是它——《实况足球系列》！②一个不知名的游戏公司居然能做出一个集多种游戏类型于一身的精品，第二名就是它——《东京魔人学院系列》！③感受实战的紧张，体验飞行的快感，我怎么能不提起我最欣赏的南梦宫的《王牌空战系列》呢？④史氏的经典大作，不得不提。尤其是超任上的一代，简直就是一个难以逾越的高峰。第四名就是它——《前线任务系列》！⑤你想真正体验到桌面游戏的乐趣吗？那好，去玩玩它。第五名——《人生游戏》(超任版)！

彩火的五个游戏

1. 龙珠Ⅱ(FC)
2. VR战士2(ARC)
3. 格兰蒂亚(SS)
4. 莎木(DC)
5. NBA2K1(DC)

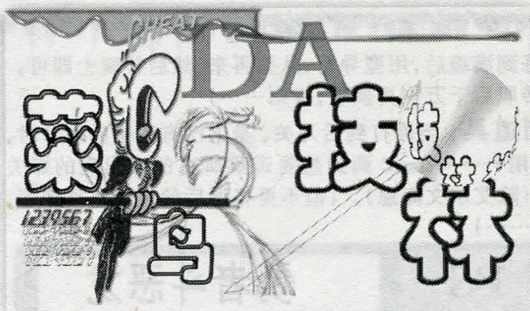
早期玩游戏并不精湛，喜欢《龙珠Ⅱ》，完全是因为迷恋漫画而且懂得剧情才投入度大增的，好像玩了四、五遍呢；喜欢《VR Ⅱ》是因为当年这个最真实、最硬派、最有震撼的格斗游戏，给游戏界带来了真正的突破；喜欢《格兰蒂亚》一是因为全首次三维世界带来的震撼以及她观看世界的独特视角；《莎木》的出众不光是超级的三维技术，更是因为技术的进步使游戏题材首次采用是纯现实题材；至于《NBA2K1》，是因为我热爱篮球，而她是目前最能体现篮球比赛感觉的游戏。

莱因的五个游戏

1、机动战士高达－基连的野望(SS、PS)史上真正最强战略游戏，完成度之高令人惊叹！
2、火焰纹章－圣战系谱(SFC)在S·RPG中极其少见的上上之作，以区区32M的容量制造出难以飞跃的巅峰！
3、恶魔城－月下夜想曲(SS)不可超越的传统ACT游戏最高峰，无须多言。
4、樱大战2·望君珍重(SS、DC)－能让人感受到大正时代的浪漫气息的超大作。
5、街霸ZERO2(SS)－那种爽快的操作感与精确的判定，是唯一令莱因欲罢不能的格斗游戏！

麒麟的五个游戏

1、超级马里奥全集(SFC)：划时代的巨作，值得纪念的作品，他对游戏的影响是永恒的。
2、超级马里奥64(N64)：开创三维游戏时代的代表作，看看如今多如牛毛的模仿作品，你就会了解任天堂为什么是当之无愧的天王了！
3、VF3－tb(AC)：还用说吗，如今他仍然位巨在街机榜的前五名之列，世嘉的招牌，三维格斗最高！
4、炸弹人SS(SS)：没玩过的玩家请接分插进行六人对战，详情自然分晓。
5、生化危机(PS)：他的诞生也拯救了当时“垂死挣扎”的CAPCOM，只有顶礼膜拜的份儿，三上真司是上帝！



WP向大家问好：大家春节过的还好吧？这次为了配合攻略部分的《永恒传说》我特意登出了它的一些秘技和金手指密码，希望大家能够满意。好了，就说到这，还是先看看我为大家准备的"新春礼物"吧！

PS 永恒传说

HP＝7

①斗技场风云：早在《幻想传说》中就有了斗技场，连赢十场后会有大尾巴狼。在《永恒传说》中，如玩家能把"王国决定战"、"王国统一战""世界统一战"通过的话，就会和《幻想传说》中的主人公"格雷斯"决一胜负。格雷斯具有HP9999，攻击力一般（会《幻想传说》所有必杀技）。但它会连放"魔神剑"，玩家只要防一下，向前走一点就可以近身，最好使用"雷神双破斩"对付。当"格雷斯"HP所剩无几时，它就会使用"玄冥空翔斩"令我方HP只剩1。比时就要用"极光壁（□＋×＋○）与"极光剑"（极光壁中＋○）。打赢后会有"时空之魔剑"和新的称号！！

②神密的"SD"剑：在游戏的B盘中，玩家要在海底找"插座"。会发现在(57/110)处有一把剑插在地上，无法拔出。这把剑就是《幻想传说》中有名的"SD剑"！只要玩家收集两个球，一个是"光之球"，另一个是"暗之球"。接着回到中继基地后，在"改造"处放下两个球。就可以得到飞行器！然后回到"正义世界"（玩家在A盘中的世界）。用飞行器飞到地图正上方的塔中。打败BOSS后回到(57/110)处就可以拔出"SD剑"。此时，玩家又得到一个精灵。但是这个精灵每半个小时才可以召唤出来一次，破坏力强大(TP200)！！

（WP："传说"三部曲终于都出现在PS上了，这回喜爱"传说"的玩家们可高兴死了吧！）

PS 浪客剑心

HP＝7

隐藏的迷你游戏：在拿到最后一个割符，在去石冈之山之前的"自由活动"时间里去日光宿屋的上方，涉川町左边的空地，东京的前川道场，可分别玩到赌场，抛球，格斗三个迷你游戏；这三个游戏中最值得去的便是赌场，在这里只要坚持"真理掌握在少数人手中"原则，便可获得大量金钱。笔者3800多元进去，十几分钟后出来时身上已有29800多元！呵呵，不愁没钱花了。值得注意的是这三个迷你游戏不一定要在笔者说的时间段去才可玩到，提前几段剧情去也可以玩到，例如赌场，在日光火灾后可能就能玩到了。

隐藏情节：当选圣为主人公时，不停地将花送给燕（采花的地点《电软》98年9期已有介绍），当燕变为脸红状态时，分别去横滨市内（不是山道上）的宿屋和神谷道场住下，都会发生与燕约会的情节（有一定机率），燕迷们可千万不要错过了！另外，当燕变为脸红状态时还不停地送花给她，那么她就会送一张明神弥彦的绘草纸。

剑心的究极武器：看过原著漫画的人都知道，剑心的最终武器并不是"逆刃刀"，而应是"逆刃刀·真打"，其实游戏中也有这把刀，并且攻击力也不比主人公的究极武器"青岚"或"凉云"差（其取得方法如下：当情节发展至得到最后一块割符，去石岚之山之前这段时间时，去涉川町左上方一屋子中和一男子对话，会得知有关"临原村"的情报，之后出涉川町便可在其右边发现"临原村"，进入后发现这里的所有居民会一个劲地问主角这部游戏和"浪客剑心"原著漫画的有关问题"，剑心迷注意了，这里的问题都十分有趣，是测试你对"剑心"了解程度的大好机会，并且每个居民都有不下五道的问题在等着你。）在村子里一番乱转之后在几间民屋中会分别发现碧、茜、蓝这三个根津的手下，当把这三个人一齐逮到后（总之就是把所有民居都走上几遍），会从她们口中得知这里的村民都受到了根津的诅咒，而解开诅咒的方法就只有回答出他们的问题；这段情节后再和村民对话就会发现只要回答对他们一个问题就可解开一个人的诅咒（不像以前那样没完没了），和其对话；就这样将第一版面的村人全部解救后，便可进入村上方的第二个版面，进版后与上方一个堵在门口的老人对话，回答对其问题后会发生一小段情节，这时出版再进版，便可进入那间房子，而老人会在屋子里送给剑心"逆刃刀·真打"。另外当拿到"逆刃刀·真打"后再回到第一个版面，和左上方一间屋子里的男人对话（要用START键将控制人物变为佐之助），这样便能得到"相乐总三"的画。

（WP：《浪客剑心》这部漫画我看过，这个游戏我也玩穿了，但就仔细程度上说就远远比不上你了！顺便说一句，那个叫佐之助的人给我留下的印象要比剑心更深！）

PS 寄生前夜2

HP＝7

①无限榴弹：高性能榴弹价格比较昂贵（280元，4发）但游戏中有一处可以无限取得：待到剧情发展到AYA与美军少尉见面时，走出帐篷，调查旁边的弹药箱再与帐篷外的士兵对话后又进入帐篷与少尉对话，最后再走出帐篷调查弹药箱即可（注：必须要在完全的结局前提下才会有榴弹）。

②威力巨大的最终武器：在AYA准备与最终BOSS作战时途经消毒室会遇上一美军士兵，待剧情完后，再回

到地下停车场，你就会发现有一辆美军运输车停在那里(这里也可以取得无限榴弹)，这时 AYA 同车后的士兵对话就可以买到各种武器，包括转轮式榴弹发射器和一支弹仓为 200 发 5.56mm 的超重型连射机关枪，有了这些武器干掉最终 BOSS 简直易如反掌。

③游戏中的一个隐藏背包：背包的作用是在战斗中多带一样物品，十分有用，但如果买是很不化算的。游戏中有一个背包很难发现：在 AYA 进入地下停车场时，会有一个机车选择器，这时你只须把除蓝色的所有按钮都按亮后，再调查旁边的一个木箱即可。

四川　周奇

GB 吞食天地Ⅲ

HP = 7

让吕布死心塌地地跟随：

第一次收吕布：①在刘备开始的村庄里买得赤兔马，到洛阳的关卡，遇见吕布，他会向你索要赤兔马，并且加入。

②在陈留城宿店中与吕布的姐姐(?)对话，要得书信，再去关卡收吕布。

③如果以上两个条件(赤兔马、信)都不俱备，那只有战斗了。吕布兵败后，会在徐州城加入。

第二次收吕布(也是最后一次)：到了徐州后，收得陈宫、陶谦后、刚想走出城门，可是队伍中的吕布说话了，他说要去投曹操，还梦想要 500 两黄金(或赤兔马)，没门！把钱花光、赤兔马存起来，这样这个背叛者就会与你战斗。打败他后，他就会加入，永远不离去。

(WP：真的吗？三姓家奴也能变得忠心耿耿？)

GB 秘宝传说Ⅲ

HP = 7

穿越结界：在游戏时行到后期(冥次元时)，会有一个任务是通过一条秘道进入一个周围布满结界的地方。用战神号去碰结界会被弹出（真可恶）。不过被弹出时有一小会停留在结界，根据这一点，在碰结界时，狂按 B 键（切换战神号驾驶室画面）成功的话，画面切换到驾驶室，主角站在机器上。成功后下飞船就来到这“结界”的内部。注意在结界没有消失之前切勿坐上战神号行动。

MD 梦幻模拟战Ⅱ

HP = 7

无限经验值：找一个没有时间限制的关，最好对方会区域进攻魔法。先让他用魔法攻击你(别挂了)。然后再让一个会区域恢复魔法的人使受伤的人恢复。如果恢复的人多的话，那一会就……。

骑士身穿 3000 衣：先用 ABAB↑↓→←startB 调出神秘小屋，便可买到 3000 衣（A+10 D+10)。再让战士穿上，练到满级后，用魔导石，从头再来，然后转骑士即可。(但转职后千万别再换装，否则……)

复制道具：当你打到后几关，身上已有不错的装备时，再利用←→←startC 调到想要道具所在的人出现的那关便可(除艾尔文海恩)。(但不要将调后的人的道具卸下，否则……)

PS 勇者斗恶龙

HP = 7

最好的练级地方：通关后，到新开史莱姆洞的二十一层，便会碰到不纯金属史莱姆，打死一个可得六千左右的经验值。(如果身边只有一个妖怪的话，很快便会升级到满级。)

黄金史莱姆的简易合法：1. 到上述的地点收两个满身花纹的肥史莱姆。

2. 到物质系的洞中收两个金属龙。

3. 让史莱姆与龙合体(史莱姆放前头)。

4. 用合体后的两个金属胖史莱姆再合体即可。　张鹏

(WP：感谢你的来信，听说你也喜欢 NAKATA，他确实是现在亚洲最好的球员了，哎！在国足还不能抬头之时，我也只能先把自己看成“亚洲的球迷”了。再告诉你，现在我最看好的国内球员是邵佳一！)

DC VR 网球

HP = 7

VR 网球部分隐藏要素：在街机模式(难度 HEAD)一局不输的击败所有对手之后隐藏人物 MASTER 就会出场挑战，如果战胜他就可以使用这个超强人物了！同样在世界锦标赛模式达到以上条件就可以遇到 KING 的挑战，战胜他后就可以使用他。

S 球简易使出：发球使将方向键下与 A、B、C 三个键同时按就可以打出 S 球。　**打网球上手很快的 黄金莱因**

(WP：VR 网球不愧是我至今为止见到的最好的网球游戏，虽然在彩火面前我还是会说 PS 上的网球最好玩。再补充说一句，我第一次玩这游戏时就和黄金莱因组合差点击败号称是“无敌梦幻组合”的彩火—S·P 组合！哈哈！)

GB 口袋妖怪·水晶

HP = 7

杰尼龟水壶：打掉第三个会馆还是拿不到水壶，要到 36 号公路找回花店老板的女儿后回去才能得到。去路边装大树吧！

进第四个幽灵会馆：进去后会有人把主角打出来，要放出三个圣兽才行。

拿到龙的微章：一进龙的洞就遇到战斗：一个训练师和他的哈克龙。再经过两个相同的战斗，找到“龙牙”。结果什么也没发生？忽然想到在金银里不让进的屋子了，进去吧。进去一看，里面只有两个蜡烛，两个龙的雕像，和三个长老。回答大长老的“十万个为什么”チイブキ就会出现。长老们说情后得到微章。

PS 永恒传说

ガルド超高:

801405E0 E0FF 801405E2 05F5

不遇小敌人:

D0055B40 1023 80055B42 0040

D01252E6 0046 801252E6 0040

敌人一击死:

D0063674 0024 80063670 1020

战斗后等级升到最高:

D0073926 1040 80073926 1400

战斗后晶灵等级升到最高:

D0073CFE 1040 80073CFE 1400

全料理:

80140AAC FFFF 80140AAE FFFF

30140AB0 000F

全道具:

301405F1 000F B0B40002 00000000

801405F2 0F0F

全モンスターずかん:

B0800002 00000000 8014094C 1F1F

全コレクターずかん:

B0170002 00000000 80140810 FFFF

インシーマップ、インフェリマップ、セレシーマップ和セレスティマップ地名全开:

80140860 FFFF 80140970 FFFF

80140972 FFFF 80140974 FFFF

全道具(不含贵重品):

B01A0001 00000000 301405F1 000F

B08F0002 00000000 8014060E 0F0F

3014072C 000F 3014073E 000F

80140740 0F0F 30140742 000F

B00A0002 00000000 80140744 0F0F

全部晶灵修改

晶灵名称	水ゥンディーネ
晶灵位置	3014086C 00PP
晶灵 LV	3014086D 001E
晶灵活力	3014086F 00A0
晶灵 EXP	80140870 E0FF 80140872 05F5

晶灵名称	火イフリート
晶灵位置	3014087C 00PP
晶灵 LV	3014087D 001E
晶灵活力	3014087F 00A0
晶灵 EXP	80140880 E0FF 80140882 05F5

晶灵名称	冰セルシゥス
晶灵位置	3014088C 00PP
晶灵 LV	3014088D 001E
晶灵活力	3014088F 00A0
晶灵 EXP	80140890 E0FF 80140892 05F5

晶灵名称	风シルフ
晶灵位置	30140874 00PP
晶灵 LV	30140877 001E
晶灵活力	30140877 00A0
晶灵 EXP	80140880 E0FF 80140882 05F5

晶灵名称	地ノーム
晶灵位置	30140884 00PP
晶灵 LV	30140885 001E
晶灵活力	30140887 00A0
晶灵 EXP	80140888 E0FF 8014088A 05F5

晶灵名称	光レム
晶灵位置	3014089C 00PP
晶灵 LV	3014089D 001E
晶灵活力	3014089F 00A0
晶灵 EXP	801408A0 E0FF 801408A2 05F5

晶灵名称	音シャドゥ
晶灵位置	301408A4 00PP
晶灵 LV	301408A5 001E
晶灵活力	301408A7 00A0
晶灵 EXP	801408A8 E0FF 801408AA 05F5

晶灵名称	时ゼクンドゥス
晶灵位置	301408B4 00PP
晶灵 LV	301408B5 001E
晶灵活力	30140887 00A0
晶灵 EXP	801408B8 E0FF 801408BA 05F5

晶灵名称	雷ヴォルト
晶灵位置	30140894 00PP
晶灵 LV	30140895 001E
晶灵活力	30140897 00A0
晶灵 EXP	80140898 E0FF 8014089A 05F5

晶灵名称	元マクスウェル
晶灵位置	301408AC 00PP
晶灵 LV	301408AD 001E
晶灵活力	301408AF 00A0
晶灵 EXP	801408B0 E0FF 801408B2 05F5

リッド

等级 3013FCB6 00FA

EXP 8013FCB8 967F 3013FCBA 0098

めといくつ 8013FCBC 0000

8013FCBE 0000

HP 最大值 8013FCEA 2710

HP 现在值 8013FCEC 2710

TP 最大值 8013FCF0 03E8

TP 现在值 8013FCF2 03E8

力 8013FCF4 2710

斩り 8013FCF6 03E8

突き 8013FCF8 03E8

知力 8013FCFC 03E8

幸运 8013FD04 03E8

回避 8013FD08 03E8

命中 8013FD0A 03E8

状态正常 3013FD0F 0000

ファラ

等级 3013FD86 00FA

EXP 8013FD88 967F 3013FD8A 0098

めといくつ 8013FD8C 0000

8013FD8E 0000

HP 最大值 8013FDBA 2710

HP 现在值 8013FDBC 2710

TP 最大值 8013FDC0 03E8

TP 现在值 8013FDC2 03E8

力 8013FD04 2710

斩り 8013FDC6 03E8

突き 8013FDC8 03E8

知力 8013FDCC 03E8

防御 8013FDD0 03E8

幸运 8013FDD4 03E8

回避 8013FDD8 03E8

命中 8013FDDA 03E8

状态正常 3013FDDA 0000

キール

等级 3013FE56 00FA

EXP 8013FE58 967F 3013FE5A 0098

めといくつ 8013FE5C 0000
8013FE5E 0000

HP 最大值 8013FE8A 2710

HP 现在值 8013FE8C 2710

TP 最大值 8013FE90 03E8

TP 现在值 8013FE92 03E8

力 8013FE94 2710

斩り 8013FE96 03E8

突き 8013FE98 03E8

知力 8013FE9C 03E8

防御 8013FEA0 03E8

幸运 8013FEA4 03E8

回避 8013FEA8 03E8

命中 8013FEAA 03E8

状态正常 3013FEAF 0000

DC 悠久幻想曲

HP、MP 现在及最大值最高：

69EA2E90 E070D041 C0702D21

全特殊技经验值超高：

3D806196 E0709041 C0702D21

全基本技现在值：

A3621440 E06F5041 C0702D21

全基本技最大值：

DDF9C60E E06F5041 C0705CC1

DC 生化危机 3

血不减：

C7EB8453 000000C8

地图全开：

24AB00F3 000000FF 7DF9B0B4
000000FF

可拿 10 个道具：

520794E1 FFFFFFFC C8B3844E
0000000A

DC D 之食卓 2

经验值超高：

9B58C7C1 000F423F

PS 射雕英雄传

不遇小敌人：

8008C236 0000

金钱不减： 8008C254 869F
8008C256 0001

主角能力最大：

B0080002 00000000
8008C260 03E7

第一个人

等级	8008C26E	03E7
经验值	8008C26C	03E7
外功最大值	8008C260	03E7
外功现在值	8008C262	03E7
内功最大值	8008C264	03E7
内功现在值	8008C266	03E7
轻功最大值	8008C268	03E7
轻功现在值	8008C26A	03E7
侠义值	8008C250	03E7

第二个人

等级	8008C42E	03E7
经验值	————	
外功最大值	8008C420	03E7
外功现在值	8008C422	03E7
内功最大值	8008C424	03E7
内功现在值	8008C426	03E7
轻功最大值	8008C428	03E7
轻功现在值	8008C42A	03E7
侠义值	————	

所有武功：

8008C25A FFFF B0070002 00000000
8008C270 FFFF

全癖好（不可输入超过 22 个）

3008C290	0001	强打
3008C28E	00FF	
3008C297	0001	铁壁
3008C295	00FF	
3008C29E	0001	音速
3008C29C	00FF	
3008C2A5	0001	瞑思
3008C2A3	00FF	
3008C2AC	0001	忘却
3008C2AA	00FF	
3008C2B3	0001	假死
3008C2B1	00FF	
3008C2BA	0001	腹痛
3008C2B8	00FF	
3008C2C1	0001	大话
3008C2BF	00FF	
3008C2C8	0001	激怒
3008C2C6	00FF	
3008C2CF	0001	原力
3008C2CD	00FF	
3008C2D6	0001	小心
3008C2D4	00FF	
3008C2DD	0001	挑发
3008C2DB	00FF	
3008C2E4	0001	午睡
3008C2E2	00FF	
3008C2E8	0001	解毒
3008C2E9	00FF	
3008C2F2	0001	喷嚏
3008C2F0	00FF	
3008C2F9	0001	粉失
3008C2F7	00FF	
3008C300	0001	满腹
3008C2FE	00FF	
3008C307	0001	记忆
3008C305	00FF	
3008C30E	0001	华丽
3008C30C	00FF	
3008C315	0001	兴奋
3008C313	00FF	
3008C31C	0001	饮酒
3008C31A	00FF	
3008C323	0001	说酒
3008C321	00FF	

武器（不可输入超过 21 个）

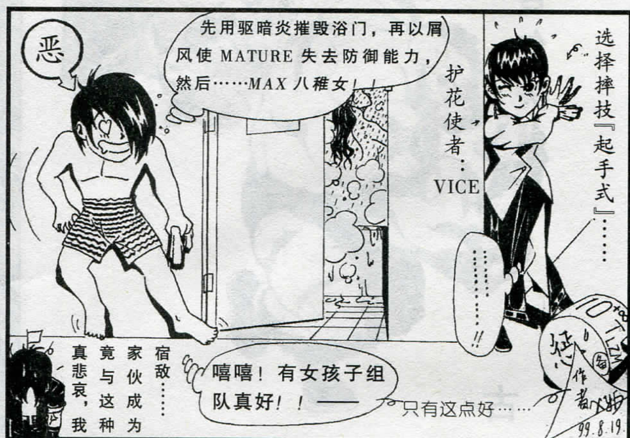
30083166	0001	朴刀
300831DA	0001	吴钩
3008324E	0001	直刀
300832C2	0001	枪
30083336	0001	铁扇
300833AA	0001	青铜剑
3008341E	0001	越女剑
30083492	0001	弓
30083506	0001	箭
300840CE	0001	红宝石
30084142	0001	蓝宝石
300841B6	0001	绿宝石
3008422A	0001	紫宝石

菜鸟画廊



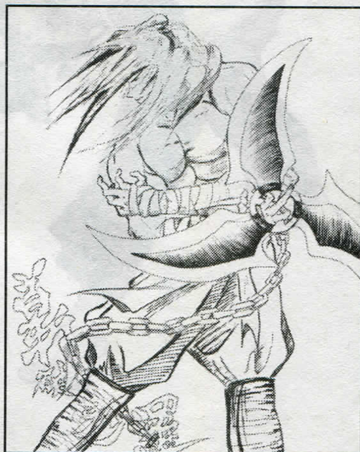
▲《服部半藏》 江苏 张磊

▲彩火：忍者之王，从背后大摇大摆的衣襟就能看出一股"扒"气！
（『L·P』：★★★）



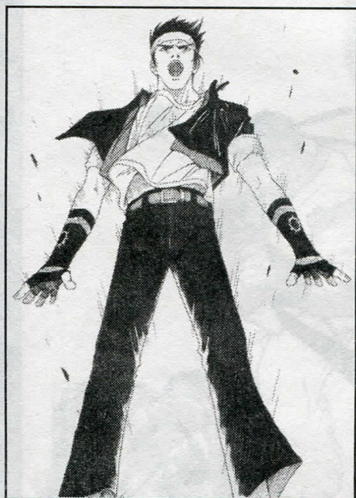
▲《连续技的妙用》 浙江开化 八神徐

▲彩火：八神连续技背得不错，但实施起来，真的管用吗？而且小草雉也根本就不用垂头丧气，而应该满怀欣喜才是，至少可以免费找人修理八神了。
（『L·P』：★★★）



▶《首斩破沙罗》 吉林 杨悦

▶彩火：美丽的丧尸在挥舞武器的时候，是否还在怀念她的妻子呢？
『L·P』：★★☆



▲《矢吹真吾之绝境爆发》
黄澎冲

▲彩火：这是超级矢吹在变身吧？
『L·P』：★★☆



▲《双界仪之御巫美津穗》
重庆 万点

▲彩火：穿上和服的她已忘却痛苦了吗？
（『L·P』：★★★）



▲《银河英雄传说》上海 俞喆

▲彩火：两大敌对天才的英灵在冥冥中注视着银河系的动态吗？
（『L·P』：★★★）



《STREET FIGHTER》
1993.9

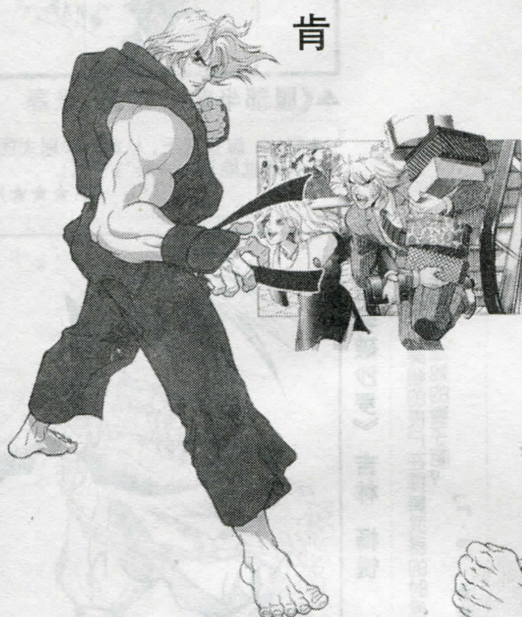
永远的战斗

街霸在海报、插画上的历史③

永远的SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

这是继《街霸Ⅱ》DASH和DASH TURBO两个改进版之后，有比较明显改观的一作。虽然本作在街机中没有形成气候，但却成了家用机，尤其是MD上的经典之作。不知那些老玩家是否还记得当年"16人"时代的快乐时光吗？

肯



桑吉尔夫



古烈



春丽



达尔锡



隆





DragonQuest Ⅲ

——抛开游戏里闪烁幼稚的勇者世界——

——眼前是亦幻亦真的勇敢、爱情和正义——

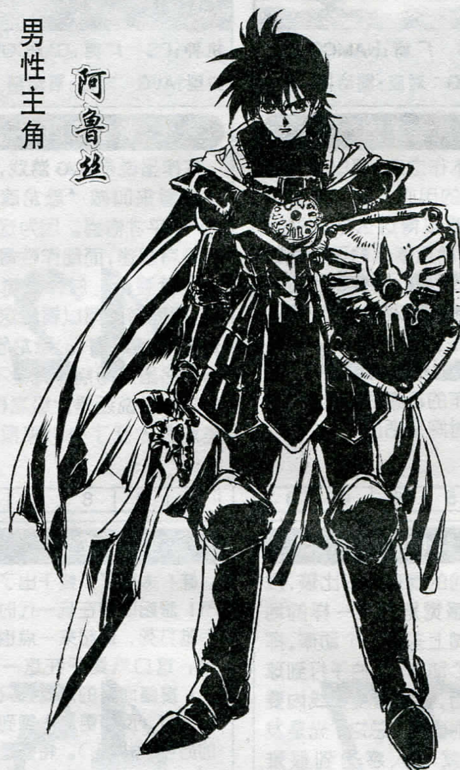
365眼中的勇者世界



"没有精密的背景介绍,不要详尽的资料分析,只有我只有我嘴上的乱弹,只有我身旁的世界……"

大家好,又见面了。春节过得好吗?离开了寒冷的冬天,让我们到《勇者3》的世界中转一转。我最喜欢这代男女主角选择系统,喜欢用反传统的女性勇者,喜欢女勇者将美丽和勇气合二为一的感觉。

男性主角 阿鲁丝



女性主角 克莉丝



武斗家 卡恩



魔术师 琪珂







←作为勇者,最令人羡慕的是可以帅气的斩妖。但他们每次离合时的惆怅,在让人酸楚的同时,也会留下无尽的遐想吧。

游戏点评

GAME BAR

~新作、名作、怀旧作全部收录~

三位批评家的近况

黄金莱因	七支剑	SPIKE
虽然上个世纪末游戏界的商战没有预想的激烈，但是玩家们还是受益非浅。最近发售的游戏依然很强劲，推荐大家玩玩"格斗之蛇2"。	新年伊始，听闻七支剑向往的史克威尔将会加盟XBOX，难道SONY已经留不住史氏了？如果消息属实，会不会又一次带动主机的热卖呢？	麒麟最近摇身一变成为了"麒麟SPIKE"，哈哈哈，可不是变个名那么简单，麒麟的综合实力都大增，我终于又买了一台PS了！



编者按：

上期评论的DC游戏多了一点，本期则只评论了两款，其余的全是PS游戏，毕竟这段时间PS的大作非常的多，况且眼看着PS今后的游戏数量（主要是出色的作品）将剧减，无论如何也要尽量多为广大玩家再推荐一些有趣的PS游戏。所以，在评论中我们也会介绍以前的作品，毕竟对于游戏而言，其魅力是不受时间限制的。

责编/风林

2000年7月7日 —— 发售日

最终幻想Ⅸ —— 中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ —— 外文原名

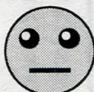


—— 游戏图片

机种:PS　厂商:SQUARE
类型:RPG　对应:震动柄、PDA —— 其他咨讯

评分规则

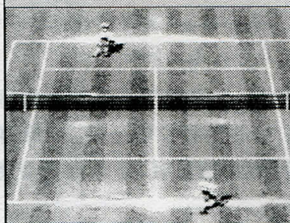
游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为10分。



2000年11月09日

扣杀球场3

スマツュコ－ト3



机种:PS　厂商:NAMCO
类型:SPG　对应:震动柄

黄金莱因

玩过本作之后，可以感觉到NAMCO的用心，因为能够把网球游戏做得这么好玩的没有几款。而且本作除了该有的对战模式以外，还参入了任务模式与迷你游戏模式，让游戏的游戏性更上一层楼。只不过，游戏的难度有点偏高，刚接触本作的玩家很难上手，需要一些时间来适应。

7	5	8	9	3

七支剑

跟其他的网球游戏比较，发球时的感觉是最不一样的地方。球抛上去是一个动作，挥拍是一个动作，让拍子打到球需要技巧，要让球发到线内要的技巧则更高，总之，光是发球部分就令人感觉到很难了。接球的时候，选手挥拍的速度有点慢，让挥拍的动作占整个击球动作很长的时间，使人觉得很奇怪。

4	5	5	6	5

SPIKE

我想网球游戏都有一个相当致命的一点，就是球很难打到、角色难以控制，因为这样而使这款游戏的可玩性降低了。另外，游戏中有几个小游戏还蛮有趣的，如果可以把击球的机率稍微提高一些的话，那这一款游戏才不会玩起来这么的没劲，如果再继续玩下去的话，心脏病可能都要发作了！

6	6	7	7	5

2000年9月13日

恐龙危机2

DINO CRISIS 2



机种:PS　厂商:CAPCOM
类型:AVG　对应:震动柄

黄金莱因

本作虽说是AVG游戏，但是小莱看来叫做"恐龙魂斗罗3D"似乎才恰当。因为这里几乎没有解迷，而动作性得到了大幅度强化，总体感觉还可以。画面方面可以看出这已经是PS的"底力"。恐龙危机2的风格虽然与前作完全不同，但总体来说还是上级之作。只是难度太低了令小莱很不爽……

8	8	8	9	9

七支剑

哇！太爽了！终于出了一口气！想起以前在玩一代时，龙很难打死，玩起来一点也不过瘾，这口气终于在这一代出了！接踵而来的恐龙一只接一只的打，反而更让人感到恐龙的厉害(群殴？)。特别是当四面都是龙的时候，要如何进行攻击这就要看玩家的技术了！玩这款游戏的那种快感，真是无法用言语来形容。

9	9	9	9	9

SPIKE

最近PS游戏的画面越来越精致了，玩家们仔细看的话，角色的动作相当地逼真，相当地细致。另外，若用本游戏与前作比较过后，此作真的是改变相当多，前作可能会让人感觉相当的无助，看到恐龙只能跑，而这一代完完全全的将恐龙追得满世界乱跑。虽然解谜要素降低了很多，但还不失其系列的本质，是一款相当值得推荐的游戏。

9	8	9	9	8

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

1999年12月16日

爆走卡车传说2

男人生梦一路

爆走コトラ传说2～男一生梦一路



机种：PS　厂商：HUMAN

类型：SLG　对应：震动柄

黄金莱因

这个游戏玩起来的感觉真不错，不但可以改装自己的卡车，还可以在车上喷一些自己设计的图案，真是爽死了！开车的时候，只要看到不顺眼的车辆都可以撞，包括其他卡车！而且，当车子撞到的时候，玻璃还会撞碎，天哪！这个游戏实在是太有趣了。

26

5	6	8	4	3

七支剑

原来这才是卡车系列的正宗作品，而那款“艺术传”是仿制的，害我上当。这两款的目的其实都一样，都是将自己的卡车装饰得花花绿绿再去上公路，比速度、比谁的车体比较“靓”。两款游戏如出一辙，几乎一模一样，还好厂商没有计较，不然又有官司看了。整体上这款游戏并不吸引人，没有什么卖点。

28

3	7	5	7	6

SPIKE

在游戏中的故事模式依然是非常丰富，在和人对谈后马上就到路上比赛，剧情多种多样。我最喜欢玩的还是延袭前作的改装爱车的模式，看着自己的豪华大卡车在道路上狂飙，那心情真的是爽快无比。但是在游戏的画面方面却非常糟糕，以PS的机能应当不至于有这样的画面！

31

7	6	5	7	6

1999年12月16日

古惑狼赛车

クラッシュウ・バンディク－レ－ツソク



机种：PS　厂商：SCE

类型：RAC　对应：震动柄

黄金莱因

玩过“古惑狼”其它版本的人，一定会对这个角色有很深刻的印象。此游戏的感觉跟“马里奥赛车”非常类似，而且玩法也很相像！尤其是急转弯时的跳跃动作、用法，几乎是一样，而游戏的完成度也不错，是个适合多人一起玩的游戏，简单又容易上手，没玩过的人一定要试试！

39

6	5	8	10	10

七支剑

PS玩家终于可以玩到和“马里奥赛车”同样的赛车游戏了。与前者一样，有四人竞速模式、对战模式，可以让大家玩个痛快，不过可别玩起“真人快打”。赛道和道具的数量很多、很丰富。这款游戏也非常适合全家一起玩，推荐给爱热闹的PS玩家。也可四人一起玩，当然要先有四人分插了。

42

8	8	7	10	9

SPIKE

这是一款很适合亲朋好友全家大小一起玩的赛车游戏，不仅是因为里面的角色造形可爱，更重要的是这款游戏的游戏性十足，而且操纵极易上手，所以可以尽情的享受游戏的乐趣。尤其是在赛车的时候，你可以用各种方法来攻击你的对手，以取得胜利，虽然听起来有点卑鄙，但是玩游戏，好玩就行了，何必计较那么多，赶快找你的亲朋好友一起来玩吧！

41

7	8	8	9	9

2000年11月30日

卡片召唤师

カルドセゲト　エキスパソツヨソプラズ



机种：PS　厂商：Media Factory

类型：TAB　对应：震动柄

黄金莱因

本作虽然是SS的同名游戏移植版，但是在各个方面都有很大提高。在游戏中加入了许多新卡片使游戏的变化更大，作战时更有乐趣怪兽的能力依然左右一切，所以要好好考虑如何运用自己手中的牌。所以游戏中的乐趣还是很大的！

41

7	8	8	9	9

七支剑

跟SS版本比较起来，人物的图像和卡片都放大了很多，在视觉上感到大很多。基本的系统按游戏规则都没有改变，但还是让人玩得很过瘾。怪兽的能力决定了游戏的胜负，但是没有一只毫无弱点的怪兽，而且如果善加应用辅助牌的话，即使是能力低的怪兽一样有击倒强者的机会。

40

6	8	7	10	9

SPIKE

画面基本上来讲，并没有多大的改变，只是一些在画面的比例上，卡片部分有变大的感觉。对于期待更好画面的玩家，应该期待将在DC上推出的同系列作品较好。不过对于没玩过SS版本的玩家而言，无疑这是一款相当值得推荐的游戏，因为不但有收集卡片的乐趣，也有怪兽对战的乐趣，绝对会让你废寝忘食。

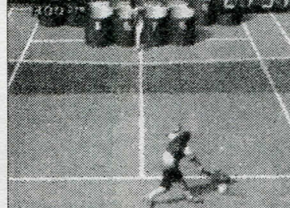
40

7	7	9	9	8

2000年11月23日

VR网球

POWER SMASH



机种：DC　厂商：SEGA

类型：SPG　对应：震动器

黄金莱因

非常流畅的操作，极度真实的画面效果，真是一款非常优秀的游戏。让你完全感受到亲身参与比赛的乐趣。值得一提的就是控制异常的简洁，两个简单的控制键，就可以打出近乎无限的技巧。看来SEGA对体育游戏的造诣实在可圈可点！

48

10	10	8	10	10

七支剑

顺畅的人物动作演出、细致的游戏画面等等都将真实的网球呈现于玩家们眼前，临场感魄力十足。以简单的操作方式，来排除玩家们对传统运动游戏复杂的印象。比起传统要抓准时间按下钮的网球游戏，这款游戏可说是先看出对手的击球方向还比较重要。如此，玩家们即会想要尽力击球，而不是担心挥拍落空。

43

10	7	8	9	9

SPIKE

画面逼真是给人的第一个感觉，从球员的击球动作，到脸部的表情都很像真人。当然，人物都是职业好手，所以玩家有操作名将的机会，或是用名次不好的球员来击败名将也是很有趣的事。不过，另类的小游戏感到多余，因为既然以真实为目标的话，那这些在真实世界上不可能发生的事就跟游戏不符了。

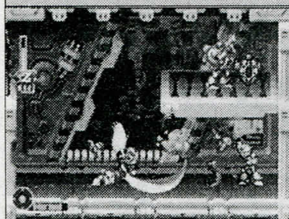
36

8	8	6	7	7

2000年11月30日

洛克人X5

ロツクマン X5



机种:PS　厂商:CAPCOM
类型:ACT　对应:震动柄

黄金莱因

洛克人X系列的第五作仍然保持其系列最大的卖点——难度ACE级，虽然本作最开始就可以强化洛克人，但是敌人依然强的离谱。所以洛克人是要凭硬功夫打天下的游戏。总体感觉本作在画面、音乐、和操作性方面都比前作有不少提高，是一款不错的游戏！

8	8	8	8	9

七支剑

洛克人终于推出新作，这一次所表现出来和以往不同的地方是，玩家们一开始就可以使用强化型的洛克人，虽然如此，但并不表示就已经是近乎无敌，而是在动作上加强。始终不变的还是必需打倒敌人，将对方的力量成为自己的一部份，只是这次游戏内容似乎变得更多样化，更困难！

8	9	7	8	7

SPIKE

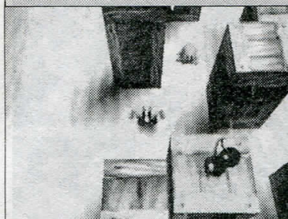
等了许久，终于跟玩家们见面的“洛克人X5”，这一次虽然能够选择人物角色，但还是只有“艾克斯”和“杰洛”两人，不过这两位主角的动作表现方面比以往都要来得精彩，而关卡的难易度也恰到好处。另外值得一提的就是，本作在剧情方面的交代，比以往都要来得充实许多，只可惜动画的表现还有待加强。

8	9	7	8	7

1999年11月2日

精灵世界~20周年纪念

パックマンワールド20thアニバーサリー



机种:PS　厂商:NAMCO
类型:ACT　对应:震动柄

黄金莱因

将著名的小精灵3D化之后，感觉还是非常不错的，将许多奖励宝物放在木箱上的目的就是突出本作的3D效果。只是不能俯视全图，造成了许多死角，虽然这是3D游戏的通病，但在本作中实在是非常影响游戏。所以小莱只玩了一会儿，就练PSO去了……

4	7	5	7	8

七支剑

本作算是多款名作的结合体，音速小子的集气冲刺、古惑狼的游戏方式、马里奥的火炎攻击、还有旧期小精灵特有的吃豆的精神，多数的玩家可能都很喜欢这类型的游戏，所以较容易令人接受（适合小年龄层的玩家们）。也许是我年纪较大的关系，对游戏有些偏见吧！

5	6	5	6	8

SPIKE

不愧是为了庆祝小精灵二十周年所做的游戏，在流畅度或操作上都可说是上上之选，游戏给人的感觉就是玩起来很轻松，而且这次改成了3D画面之后，给人的感觉是更富有解谜的乐趣，另外在游戏一开始每一个能力及特殊的道具可以使用之时，都会有一个提示，可说是相当简单，就整体来说是一款非常不错的游戏。

7	6	8	9	10

2000年11月16日

生化危机3

BIO HAZARD 3



机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:AVG　对应:震动器

黄金莱因

由于CAPCOM的全机种制霸计划，使得本作能登场DC。但是出人意料的是画面提高极少，最多接近PC版的效果，这是不应该的。可见CAPCOM移植时很不认真。但是由于本作原本素质很高，所以在游戏性方面还是没有任何问题的，所以感觉还是可以接受！

7	7	6	9	9

七支剑

CAPCOM这次将“生3”移植到DC，画面上是比PS好，但似乎没有达到想像中的画面水平，感觉上只是稍微的加强而已，但某些要素却是PS所没有的，例如难度及服装上就增加了不少，当然在玩游戏时就会有一种全新的体验，真是一款值得一玩再玩的游戏。

8	9	8	9	10

SPIKE

基本的游戏内容和PS版并无区别，真正令人注意到的是DC版的画面美化了许多。而DC版除了最基本的移植之外，原本为隐藏要素的模式等，在DC版全都是最初即可选择的模式。另外也加入了美版难度的选择，对于“生”迷，可说是极具珍藏价值的。

8	8	9	8	9

1999年12月16日

筋肉番付VOL.1

筋肉番付 VOL.1



机种:PS　厂商:KONAMI
类型:SPG　对应:震动柄

黄金莱因

日本受欢迎的铁人登上PS，平常在电视上看他们如何拼命，如何争第一名。这次，要轮到你了！游戏中比赛项目真是太多了！什么都有，还有拔河及撞球！但游戏进行中，玩家们必须抓准其时机，立刻按下按钮！时机有点难抓准，不过这样更有挑战性！喜欢运动游戏的玩家们！别错过啦！

7	8	7	8	8

七支剑

这是由日本电视台颇受好评的运动性节目，登场的选手全都是日本各界的运动精英，而玩家就是来扮演这些选手来参加这场盛会。游戏中有多种的运动性游戏，有拔河、撞球、跳箱、铅球、跳高等。不过小编我实有是不喜欢这种看力量表再按键的游戏，好累人哦！每一次都要看准才按，如果不是很有耐心的人勿碰此游戏。

5	6	5	4	6

SPIKE

游戏基本上跟那日本电视节目实在扯不上什么关系，因为游戏内容几乎都是一些有趣的迷你游戏。游戏最多可以八人同乐，可是却要一个个上场比试，并不能来个大乱斗有点可惜，往往自己比完后，还要等其他七人游戏，等到轮完一圈，都可以够我洗一次澡的时间！

6	7	9	7	4

牧场物语

1999年12月16日

牧场物语



机种:PS　厂商:MARUCOME
类型:SLG　对应:震动柄

黄金莱因

这次于PS上推出的"牧场物语",操作界面可说是设计得非常贴心!没有传统SLG游戏的通病——繁多复杂指令。而在PS"牧场物语"中只需要一个键即可控制角色做各种行动,真是超简单设计!是"牧场物语"迷的玩家们,千万不要错过喔!

7	8	5	6	8

七支剑

自己种菜,自己养牧畜,啊!多么令人向往的生活啊。只不过怎么一直在干呢?这样岂不是累死了?不过在平常自己所定的规律生活中,也会有各种各样的事件发生,充分让人体会到什么叫作平凡的生活,可以不用体力劳动又可以体会农家生活的乐趣,这也是游戏给人的另一种乐趣,不过还是劝劝玩家们有空多出去走走,会比在家盯着电视好喔!

7	6	7	8	9

SPIKE

此作可说是系列中最有趣的一款了,游戏内容有趣,还有许多事件及包罗万象的迷你游戏呢!玩家们于此作中可享受到农家生活的乐趣,在许许多多的事件中成长。甚至还有结婚?还有许许多多耐人寻味的事件呢。哈哈哈……想要不风吹雨打太阳晒的体验农家生活的话,就试试PS"牧场物语"吧!

7	6	6	7	5

射雕英雄传

2000年11月30日

射雕英雄传



机种:PS　厂商:SCE
类型:RPG　对应:震动柄

黄金莱因

终于在PS主机上看到了第一款中文的RPG游戏,第一个感觉就是"感动",而且还是以"金庸"大师的"射雕英雄传"来做剧本。游戏整体上来说并不难,只是在画面上若能再加强一些的话,或许会让人体会到这款游戏的精髓,也希望以后中文软件会一款接一款地发售。

5	6	7	5	8

七支剑

光是中文化这点,就应该在创意上多加几分了,现在终于有一款游戏做到了。而且在娱乐性上也更应加分,因为中文化会让玩家更加了解游戏,更加溶入游戏。上手度也要加分,因为全都是中文,所以非常容易上手,对于初次接触的玩家来说非常亲切。

5	7	8	8	7

SPIKE

就我观点来看,玩家们可以体会到另一种"射雕英雄传"。游戏构架采用传统方式。而剧情内容虽然与原作有所出入,但却不失原味。演出采用香港武打片的方式,对白也采用全中文配音。三种形态的战斗系统亦非常新奇,不过,玩家们会发觉多少要靠些运气。唯一的缺点,敌人的出现率似乎太高了?!

7	9	7	7	4

永恒传说

2000年11月30日

テイルズオブエターニア



机种:PS　厂商:NAMCO
类型:RPG　对应:震动柄

黄金莱因

"永恒传说"终于与各位玩家见面了,这次的游戏系统与前作相比,改变了不少,画面也华丽了许多,而在故事情节上也是令人赞赏的;可惜的是在战斗方面有些混乱,在多人上场时常会让人有分不清方向的感觉。不过,以整体来说,可以算是一部好游戏,值得推荐给玩家试试。

10	8	8	8	10

七支剑

非常庞大的一款作品。故事剧情的进行没有任何延缓的感觉,很容易溶入游戏中。也加入了多角色的成长。玩家一定要活用战斗系统,其中除了自己所操作的角色之外,其他角色的动作设定模式非常多样化,对于久久没有接触这类RPG的玩家们来说,是一款不可不玩的好游戏!!

9	8	7	8	8

SPIKE

战斗系统承袭以往的操作,所以依旧非常有趣,而且还加入精灵融合的系统,让游戏更富于变化。不看这些的话,在城镇中漫步,还会有许多有趣的事件发生,让整个游戏世界变得真实。这些小事件只有有耐心的玩家才能体会到。

8	8	10	9	9

天诛 2

2000年11月30日

天诛　贰



机种:PS　厂商:SCEA
类型:ACT　对应:震动柄

黄金莱因

本作虽然是天诛的正统续作,但非常令小莱失望,毕竟时过境迁,以这种粗糙的画面,已经完全让人失去继续游戏的欲望。满眼的马塞克(已是上个世纪的东西了!)令人极其不爽。唯一令人欣慰的是操作与关卡设定还是令人满意的。如果续作在PS2上登场也许会是另一番景象了!

4	7	8	8	7

七支剑

这一次在动作上比上一作增加了不少,而故事是发生在距离上一作的7年前,所以游戏中的角色比较年轻。游戏中增加了一些一代所没有的动作,而且还增加了不少诡异气氛,暗杀敌人时更有一种刺激感。但换一个角度来说,没有方向感的人还是不太建议玩这款游戏。

7	8	6	7	7

SPIKE

收拔刀会被发现、隐密式陷阱、可拖拉尸体、必杀时画面的雾化、招式更为讲究、绳索会自动锁定、动作更灵活、道具及关卡的增多等等,都是本作所做的更新与改变,真棒!而且还补足了一代剧情单调的缺点,这回更加深入游戏,玩得更加过瘾。但是,贴图的破损还是非常严重。

7	8	10	10	9

热切期待你的来信！

新老游戏 一点通

……前线任务3精解……

WP你好：

听闻你遇到少许难题，正巧我对SQUARE的游戏情有独钟，《前线任务3》还算略知一些，指导不敢讲，只望能对你有所帮助。

《FM3》的故事背景就不讲了，你应该比我熟悉，就先说一下《FM3》的系统吧。**(南昌大学经管学院工管99(3)，彭越，330047)**

一、WANZER的构造：每一架WANZER都是由身体(BODY)，左手(L·ARM)右手(R·ARM)双脚(LEG)和背包(BACKPACK)5部分组成，只要它们的总重量不超过机体的载重上限就可以自由更换其部件。身体最重要的是HP和载重量、双手主要是HP、双脚则是移动力，WANZER背部的背包能增加WANZER整体的载重上限，也可以用来储藏补给物资。至于武器方面，可以分为格斗·散弹枪(ミヨットガン)、来福枪(ライフル)，火炎发射器，机枪(マシンガン)、飞弹(ミサイル)和手榴弹(グレネード)7种，而WANZER上可供装备武器的地方有4个，分别是双手和左右两个肩头。

二、部件改造：要增强WANZER的能力，除了可以到商店购买新的部件UPGRADE之外，从第七话开始，玩者还可以将现在使用中的部件进行改造，加强它们的性能，可以改造的有身体手和脚，而改造种类分为5种。

1) HP改造：可以在身体，手和脚进行，当某一部件HP＝0时，它就会被破坏不能再用，而身体的HP＝0时，WANZER就会彻底毁掉，所以身体是HP改造的优先目标。

2)属性防御改造：只可以在身体部分进行的改造，共分3类：耐冲击——能减低来自散弹枪等武器的伤害，也能减低发生“气绝”的机率，耐贯穿——能减低来自机关枪等武器的伤害，也能减低发生“混乱”的机会，耐火炎——能减低来自飞弹等武器的伤害，也能减低发生“强制排出”的机率。

3)命中改造：对手部进行，可以提高手中武器的命中率，距离攻击目标越远命中率越低，(我个人认为无须追求极高命中率，在命中率低时可用无敌储存大法)

4)回避改造：这是对脚进行的改造。顾名思义是提高WANZER的回避率。

5) R&B改造：也是对脚进行的主要是加强WANZER的移动力，正如名称R&B(可不是音乐的R&B)是指ROLLER和VERNEIR，不过气垫式的(HOVER)脚部是不能进行此项改造。

三、AP系统：AP就是将各WANZER机师的行动力量化为数字，战斗中的所有行动都要消耗一定的AP，AP不够的话就不能作出该行动

武器种类	消耗AP
格斗武器	1
散弹枪	3
来福枪	4
火炎喷射器	4
机关枪	5
飞弹	10
手榴	12

和敌人距离	额外AP
1格	3
2格	3
3格	2
4格	2
5格以上	1

1)移动：移动1格要消耗1点AP，若地形越崎岖，消耗的AP越多。但它也受到WANZER移动力的限制。

2)攻击：一般射程越远的武器耗用的AP就越多。

3)反击：当受到敌人攻击你可以反击，但所需AP比攻击要高，除了要消耗上表所需的AP还需额外付出AP。

4)使用盾牌：每使用一次盾牌需2AP，且盾牌反击时无须额外的AP。

5) 使用任何道具都需4AP。

四、AP分配系统：可以把少许AP分配给机体的三种能力，从而使其增强。

1)命中率(同步，可用无敌储存大法)

2)回避率：对装甲薄弱的WANZER，回避是减低受伤程度的最佳方法。

3)属性防御力：可以把AP分配给某一属性的防御力，视具体情况来分。

五、增加AP上限：随着ACE RANK提高而上升。当机师把敌力的部件击毁可得2点ACE DOINT，而击毁敌人的机体可得4点ACE POINT。当集满50点后，ACE RANK便会提高。

六、武器的熟练度：每个机师对每个武器类别都设定有熟练度，在不断使用同一种武器后，熟练度会提升(由A－F级)攻击力也会加强因此应集中训练一两种常用武器。

七、攻击命中率：除了对敌我之间距离有关，还跟高低差和障碍物有关，其中站的越高，对低处的命中率越高，不然则反之：有障碍物的攻击命中率极低，所以应避免中间隔有障碍物。

八、WANZER部件取得技能：《FM3》中的战斗技能系统和构成WANZER的4种部件——身体、左手、右手和脚是有对应关系的。列右表以示。

WANZER	Body	Arm	Leg
ゼニスレヴ	TACKLE Ⅰ	DOUBLE ASSULT	绝对先攻Ⅰ
107式强盾	ZOOM Ⅰ	弹数 UP Ⅰ	坚守后攻Ⅰ
108式强警	格斗力 UP Ⅰ	ALL or No	DMGF × 100
109式炎阳	AUTO MACHINE Ⅰ	LRG BREAK	ANTI ~ BREAK
110式阵阴	ALL or No	弹数 UP Ⅱ	Hit and away
キヤセル M2	格斗力 UP Ⅱ	STUN PUNCH	AP3 咸 Cut
ドレーク MZC	CHAF	人间 DMGI	经验者2倍
ジーニ	居防Ⅰ	人间 DMG Ⅲ	DEAD MACHINE
セロス	敌回避Ⅰ	SHEILD Atk Ⅰ	绝对先攻Ⅱ
フオーMIZA	紧急避难	ARMBREAK	ESCAPE
メレテイン MI	敌居防Ⅰ	PANIC SHOT	熟练Ⅰ
しクソン M4F	ZOOM Ⅱ	射援护要请	敌熟练Ⅰ
PAWZ フロウフ	AUTO MACH INE Ⅱ	DOUBLE SHOT Ⅰ	Body GUARD
上帝1型	敌命中无效	DOUBLE SHOT Ⅱ	经验值3倍
永塞3型	格援护要清	弹数 UP Ⅲ	ANTI – DMG80
来迎1型	居防Z	人间 DMG Ⅱ	熟练3
天动3型	TACKLE Ⅱ	EJECT PUNCH	ANTI – DMG20

还有，技能是随机发动的，有的时候一个技能发动完后又有一个技能发动，运气好的话就可以对敌机一击必杀。

九、当战斗中把敌人打的战意丧失后，再予以攻击就会使敌机投降而归我方所有。还有就是当把敌人强制排出时就可以让已方机师坐入敌方机体，这时敌方机体也归我方所有。同理当强制排出时，干掉敌方机师也可占有敌方机体。

系统就是那么多，另外提醒你当有钱时最好能改造的都改造。改造完了的部件如不分配AP是无效的（注意：游戏中的天网最好常上，有关密码98年电软上有详记）。序章时的选项会决定后面的关，难度略有不同望你早日通关。



……WE2000～U23奖牌挑战……

《菜鸟通》众编：

你们好！

鄙人虽无PS，却对KONAMI公司之胜利足球系列情有独钟，经在游戏室反复钻研，所耗"铁"几乎可购一台PS(残念……)，特将一些心得透露之。

世界足球实况胜利11人2000～V－23奖牌的挑战～（哇，好长的名字呀！）是此系列的最新作也可能是PS机种上的最后一作，心中不免有一种失落感……不过游戏是美好的，继续打起精神来，迎接挑战）！

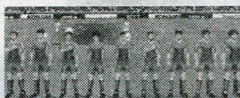
想必诸位已经将欧洲元老全明星与世界元老全明星两支黄金球队征之麾下了吧？（什么，还没有，去DIE好了，开个玩笑，真是太可惜了）但对日文名称，想秘各位肯定大伤脑筋吧！哈哈，就由某不才告知汝等吧！（安徽省淮北市永安巷1区3044信箱，陈欢，235000）

■欧洲元老全明星：

1. 雅辛
2. 拜斯特
3. 穆尔
4. 古力特
5. 贝肯鲍尔
6. 巴雷西
7. 坎通那
8. 卡门
9. 穆勒
10. 普拉蒂尼
11. 济科
12. 佐夫
13. 普斯卡什
14. 克鲁依夫
15. 里杰卡尔德
16. 桑德勒
17. 尤西比奥
18. 查尔顿
19. 范巴斯滕
20. 西福
21. 林克
22. 福格茨



■世界元老全明星



1. 海因塔
2. 凡高
3. 奥斯卡
4. 文伯塔
5. 安德里德
6. 赞贝塔
7. 阿迪里斯
8. 济科
9. 贝利
10. 马拉多纳
11. 坎普
12. 桑切斯
13. erezo
14. Socrates
15. 坎拉斯
16. 迪迪
17. 米拉
18. 弗朗西斯科利
19. Bwalya
20. 加林查
21. 迪斯蒂法诺
22. 考诺

（实在抱歉，因本人能力所限，13.14.19.号球员的中文名译不出，请见谅）

本作最令人心仪的是ML制、在ML中，可以买到任何球员（只要有钱）。这里将一些能力较强的列举出来。

■防守力(DEFENCE)19的球员

球员名	位置	擅长脚	所属球队及号码	点数
巴雷西	CB	右脚	元老欧洲明星6号	36
斯塔姆	CB	右	荷兰3号or曼联6号	32
奇拉维特	GK	左	巴拉圭1号	32
雅辛	GK	右	元老欧洲明星1号	30
佐夫	GK	右	元老欧洲明星12号	30
舒梅切尔	GK	右	丹麦1号	30
加马拉	CB	右	巴拉圭4号	30
坎波斯	GK	右	墨西哥1号	30
卡纳瓦罗	CB	右	意大利5号or帕尔马17号	28
范德萨	GK	右	荷兰1号or尤文图斯1号	26

■攻击力(OFFENCE)19的球员

罗纳尔多	CF	右	巴西9号or国际米兰9号	50
维耶里	CF	左	国际未兰32号	46
贝利	CF	右	元老世界明星9号	44
范巴斯滕	CF	右	元老欧洲明星19号	44
巴蒂斯图塔	CF	右	阿根延9号or佛罗论萨9号	44
舍甫琴柯	CF	右	乌克兰10号orAC米兰7号	40
加林查	CF	右	元老世界明星20号	40
萨拉斯	CF	左	智利11号or拉齐奥9号	32
克劳	CF	右	挪威17号	30

■速度(SPEED)19的球员

罗纳尔多	CF	右	巴西9号or国际米兰9号	50
欧文	CF	右	英格兰10号or利物浦10号	44
舍甫琴柯	CF	右	乌克兰10号orAC米兰7号	40
罗伯特卡洛斯	SB	左	巴西6号or皇家马德里3号	36
贾尔尼	SB	左	克罗地亚3号	24
巴斯吉达	WG	右	尼日利亚13号or阿贾克斯19号	24
巴巴里奇	CF	右	尼日利亚V-23队18号	24
西莫	CF	右	喀麦隆14号orV-23队8号	18

■传球准确度(PASS ACCURACY)19的球员

普拉蒂尼	OH	右	元老欧洲明星10号	44
济科	OH	右	元老世界明星8号	44
贝克汉姆	SH	右	英格兰7号曼联7号	40
齐达内	OH	右	法国队10号	40
贝隆	OH	右	阿根延11号or拉齐奥23号	36
博班	OH	右	克罗地亚10号orAC米兰10号	36
鲁伊科斯塔	OH	右	葡萄牙10号or佛罗论萨10号	36
弗·德波尔	SH	右	荷兰16号or巴塞罗纳18号	32
西福	OH	右	元老欧洲明星20号	32
迪迪	OH	右	元老世界明星16号	30
斯托伊科维奇	OH	右	南斯拉夫10号	26
中田英寿	OH	右	世界明星15号	24

■射门力量(SHOOT POWER)19的球员

巴蒂斯图塔	CF	右	阿根延9号or佛罗论萨9号	44
查尔顿	OH	右	元老欧洲明星18号	42
尤西比奥	CF	右	元老欧洲明星17号	40
戴维斯	DH	右	荷兰8号or尤之图斯26号	36
罗卡洛斯	SB	左	巴西6号or皇家马维里3号	36
奥利塞赫	DH	右	尼日利亚15号or尤文图斯5号	24

■射门准确度(SHOOT ACCV)19的球员

克鲁伊夫	OH	右	元老欧洲明星队14号	50
巴蒂斯图塔	CF	右	阿根延9号or佛罗论萨9号	44
范·巴斯藤	CF	右	元老欧洲明星19号	44
贝利	CF	右	元老世界明星9号	44
米拉	CF	右	元老世界明星17号	36
苏克	CF	左	元罗地亚9号or阿森纳9号	32
弗朗西斯科利	CF	右	元老世界明星队18号	30

■本人最佳阵容：4-3-3A

罗纳尔多　巴蒂斯图塔　欧文

贝克汉姆　贝隆

齐达内

罗伯特卡洛斯　斯塔姆　卡纳瓦罗　加马拉

奇拉维特









游戏中的游戏业界

藉由本款风格迥异特殊的新作，玩家也能享受明白到担任一个游戏厂商开发制作厂商的社长其辛苦之处。身为SEGA全权所托付的主角，是否真能在短短的三年之间达到市场占有率100%的目标呢？现在，一切成功失败的关键都将掌握在玩家们的手中！ 责编/七支剑

世嘉嘉嘉

SGGG

DC 厂商：SEGA 类型：RPG 发售日：未定

以游戏业界为舞台的冲击性话题之作(!?)

SEGA又发表了深具冲击性的作品了，其名称即为“SEGA!!”而在本游戏中的目的、居然是要在游戏中使SEGA坐上游戏界的第一把交椅！真的可以办得到这种事吗!?老实说，能不能办到就完全要看玩家的功力了。以战况胶着不明的近未来游戏业界为舞台，让人忍不住想问：“这样做可以吗?”的发挥想像力的点子朝玩家直袭而来!?这是自称“SEGA人”的SEGA迷们绝对不容错过的一款游戏!!





↑SEGA将会位于顶点!?



↑本游戏的主角，不知是幸还是不幸，被SEGA全权托付的少年。在为了称霸游戏业界而拟定的极密计划“SEGA!!”中被任命为代表。他的实力到底如何呢!?

↓与主角相同，被选出成为“SEGA!!”计划成员之一的少女。装在她额头上的似乎是某种最新机械装置……似乎有什么秘密隐藏在其中喔！



开发者的话之一

才刚被公开了其存在、目前真面目还被包裹在重重面纱之后的“SEGA!!”，想必有不少人会想知道它更进一步的相关情报吧?所以本游戏的开发者之一就现身来做个说明了：

“SGGG(SEGA!!)”这是一款与SEGA存亡有关的最高机密！至于限定DC Direct专卖是为了告诉大家“今后是网路的时代了”的关系。SEGA是最强的啦……!!!!天下无敌的啦!!!!啊……对不起……最近有点……总之从这款游戏的销售量将可看出这个世界上有多少SEGA的信徒……各位，不要问SEGA能为你做些什么，要问你能为SEGA做些什么。这是最重要的!”

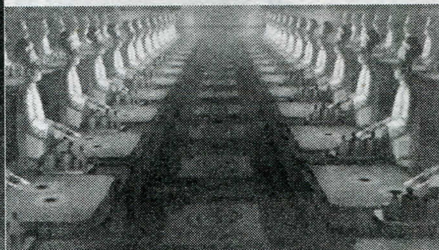
↓目的是让SEGA的市场占有率成为100%。为了入交社长而努力吧！站在社长左边的人是秘书亚理莎。



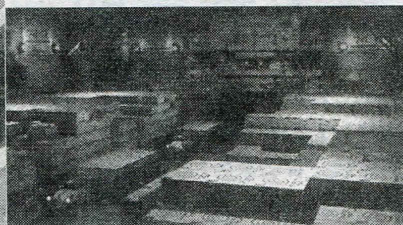
成为 SEGA 的经营者、称霸游戏业界吧！



玩家将成为担任 SEGA 经营者的主角，目标是称霸游戏业界。被给予的期限是三年，必须在这段期间内让 SEGA 的市场占有率达到百分之百才行。从激烈的年末商战及与竞争公司之间的攻防战中脱颖而出吧！



可以自己烧录 GD—ROM



←接二连三从工场中出货的DC主机。在近期内还是流行用GD－ROM烧录。不知道应该怎样保证DC的品质呢？真正轮到自己来经营这么庞大的企业，说实话还真有点难。

发掘优秀的开发人员、开发游戏

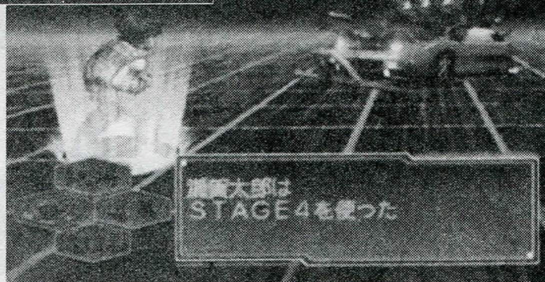
发掘出优秀的开发人员吧！

在这个游戏中的“RPG 部分”是发掘人材，而可以制作游戏的部分则是在“SLG 部分”。玩家必须在会社内及社外找出优秀的人材，然后在 RPG 部分的战斗中、说服对手加入开发小组。另一方面，在 SLG 的部份则是以做出畅销作品为目标。当预算用光或 SEGA 市场占有率变成 0 时就会 GAME OVER 了，所以要好好地因应游戏的贩卖状况来安排预算喔！结合 SEGA 的所有力量，把敌对公司的市场占有率全部给它抢过来吧！





↓在满是 DOGMA 公司招牌的秋叶原进行探索的主角。若是有好人才的话，就马上发掘他吧！千万不要忽略任何一个让你成为第一的细节。



→在RPG部份的战斗中，使用名为『stage4』的特技的主角。人能跟炮车抗衡吗？

开发者的话之二

在业界中，充满了令人失去干劲的事、无聊的事，不过也有稍微不错的事和空穴来风的可怕事件。当然也有一点也不可怕的事、应该会怕但却又一点也不怕的事。关于在游戏中可制造哪些类型的游戏则请大家自由发挥想像力，妄想也无所谓。反正这游戏是一定会拿出来卖的。相信我吧！

已开发了 70%。当隐藏在“SEGA”中的真实之音被了解时，“SEGA 人”的心中将充满着莫大的喜悦。尽情的期待吧！“SEGA 人”！

开发：大首领 ZORUGEERU 哲

我们都是好朋友

史上第一款 DC、个人电脑、行动电话都通用的网络游戏登场了！这下玩家们可以跟可爱的宇宙人聊天喽！正如标题所描绘的意思，让他们成为地球的朋友，要怎样打好关系，就要看玩家的了！

责编/七支剑

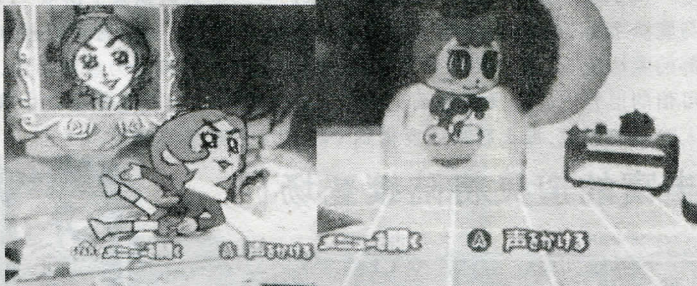
地球的朋友

ちQのトモダチ

DC 厂商:NEXTEOH 类型:AVG 发售日:2001 年春

在网络上增加自己的网友吧!!

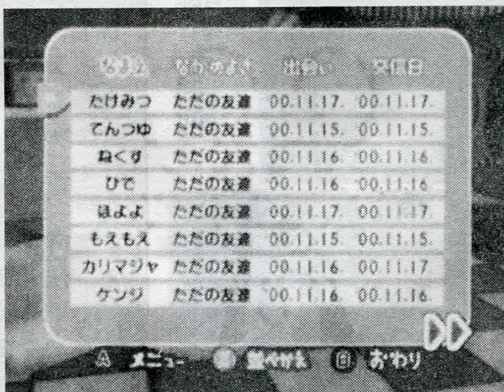
"地球的朋友"是一款 DC、个人电脑、行动电话都通用的网络游戏。只要玩家跟游戏里的宇宙人"纳比特"对话交谈，那么"纳比特"除了会依照玩家们的对话选项来制作玩家们的个人资料之外，它们还会自动帮玩家搜索介绍网络上其他兴趣、性格跟玩家相近的人哦！当然玩家也可以自行输入搜索条件然后叫"纳比特"去寻找。一旦发现合得来的网友，玩家们就可以透过"讯息卡片"的功能彼此互相通信。藉由"纳比特"的帮助，玩家们以后可以更加扩大自己的网络上的交友范围了。



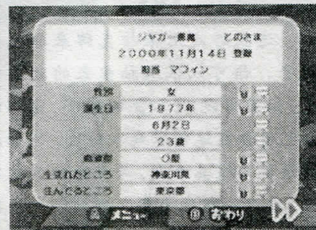
↑玩家们可以在宇宙船里跟"纳比特"聊天。有时候纳比特还会主动跟玩家讲话呢。一定要打好关系，建立友谊喔！

跟数名远从银河彼方前来地球的宇宙人建立友谊吧！

"纳比特"是为了跟地球人交朋友而远从银河彼端来地球的宇宙人。玩家们可以在这些"纳比特"当中选出一个当自己的同伴。"纳比特"有时候会问玩家兴趣、生日、血型等等问题，有时候会跟玩家聊天，有时候还会跟玩家一起玩哦！随着玩家回答的答案不同，"纳比特"跟玩家的亲密度也会产生变化。首先最重要的就是要跟"纳比特"才会制作玩家的基本资料，同时也才会帮玩家们找朋友哦。



←↓凡是"纳比特"帮玩家介绍的朋友在游戏中都会以清单的方式储存起来。玩家们可以直接从清单中选择要寄信给谁。另外不想让其他人知道的项目（例如年龄）还可以保密不显示哦！

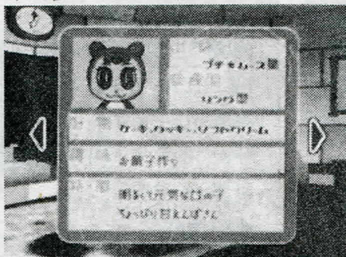


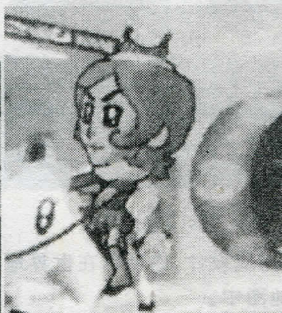
到"宇宙朋友中心"可以选择自己喜欢的"纳比特"。



↑首先玩家必须到"宇宙朋友中心"选择自己的"纳比特"。当然，"纳比特"的名字是可以改变的。

↓个人资料的显示，便于玩家来选择自己喜欢的"纳比特"。







↑只要按下 A 键，你就可以跟"纳比特"对话。接下来不管是挑战游戏成功还是回答问题，玩家跟"纳比特"的亲密度便会增加。积极跟"纳比特"交谈才能增加双方的友谊。

迪斯尼角色无论走到世界上的哪个角落都拥有无数的迷友们，尤其是兔宝宝、达菲鸭等都纵横于世界舞台。这部游戏现在开发度已到了90%，相信很快就能发售，还犹豫什么，赶快带他们在世界各地收集魔法宝石吧！

责编/七支剑

掌握中的迪斯尼

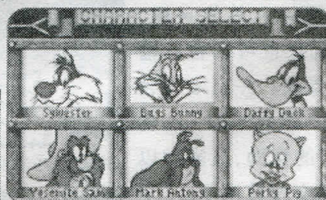
TWEETY与魔法宝石

トゥイティーと魔法の宝石

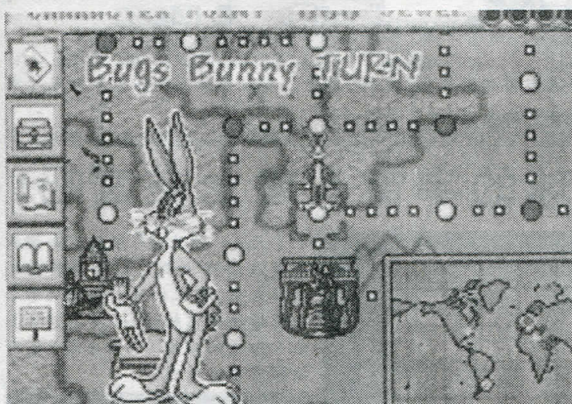
GBA　厂商:KEMCO　类型:ETC　发售日:2001.3.21

与众多迪斯尼角色们一起玩乐的桌上游戏

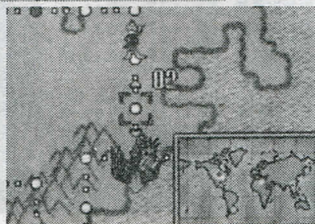
为了拯救被诅咒的TWEETY，玩家们必须进入这款桌上游戏“TWEETY与魔法宝石”的世界，搜集散落在各地的魔法宝石。如果你可以顺利找到全部的魔法宝石，这时便可藉由蕴藏在魔法宝石中的神奇力量帮助他，让他在可怕的诅咒中回复身体健康。除此之外，如果你可以在迷你游戏中获得比别人更多的点数，那么后来还要得到TWEETY的褒嘉奖喔！



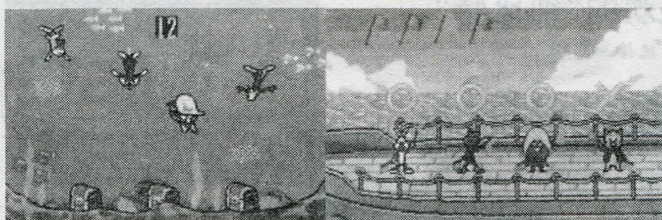
丰富的道具将陆续登场！



抽一张扑克牌吧！



↑→这款游戏用抽扑克牌来取代掷骰子，你可以根据抽出来的数字前进，如果出现11以上的数字，全部的角色便会在迷你游戏中对决。迷你游戏简单又极具深度，而且也非常的有趣，看上去好像自己又回到了童年的迪斯尼动画中了。



由世界地图进入都市地图

这款游戏的地图采取两段的构成设计，你可以在世界地图中来到特定的城市，然后进入都市地图中。

STORY

某一天，TWEETY在偶然的状况下于森林中发现一个不可思议的箱子，因为好奇心驱使，他打开箱子之后，一阵浓烟突然冒了出来，而他也因此晕了过去，原来在这个箱子里面封印着邪恶的魔女哈谢尔。就在这种状况下，TWEETY被下了诅咒，而发现了晕倒的TWEEY的葛拉尼为了救TWEETY，于是邀集其他的伙伴们，开始出发冒险搜集散落在世界各地的魔法宝石。





ISBN 7-80595-681-2
9 787805 956817 >

零点爆炸新闻：

DC三月份全面停产
梦工厂美梦终于破灭

连年巨额赤字
世嘉帝国摇摇欲坠

偷首为索尼制作软件

菜鸟作战室

永恒传说完整版PS
勇者斗恶龙7（二）PS
生化危机·代号维罗尼卡（小说）DC
徽章机器人GB
吉翁之系谱精解PS DC

PS2大陆传说
DC世嘉嘉嘉
GBC TWEETY与魔法宝石
DC地球的朋友
PS2 GT赛车
PS2 F1赛车
PS合金弹头X



特别企划 历史上11机种，2万多部游戏中推出

20世纪遗产：最佳游戏50

◆希望留给后代的游戏
游戏业界权威的权威推荐
◆你玩过和没玩过的游戏，永放光芒

ISBN 7-80595-681-2
G·174 定价：5.50元